PLAYSTATION PORTABLE

# PSP 专辑 VOL.3

## PSP游戏最强年鉴 Vol.3

详细介绍2007年1月至7月发售的100余款日美欧版PSP游戏，为你选择游戏提供参考。

## 幸运大抽奖

特等奖：改良版PSP-2000

第一时间送出2台

还有更多PSP周边奖品等你来拿

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES

掌机王小组出品

游戏典藏 DVD

倾力打造“PSP经典游戏大推荐”，精心挑选出四十余款PSP经典作品，以最直观的方式带您体验和领略PSP大作风采！



PLAYSTATION PORTABLE

# PSP 专辑 VOL.3






Enjoy PSP

PLAYSTATION PORTABLE

# PSP 专辑 VOL 3

## 目录

PlayStation Portable



## 游戏典藏DVD内容

- ◆PSP经典游戏大推荐
- ◆掌上影像馆
- ◆米饼爆笑狩猎生活 高清晰导演剪辑版


感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作


Contents

# PSP改良版全面报告书

文 米格


■平井一夫从口袋里掏出了新版PSP。

北京时间2007年7月12日凌晨2点46分，平井一夫在Sony的E3大展展前发布会上用平静的语调说出了一句让所有PSP粉丝都无法平静的话语——"下面让我们来看看PSP的进化吧！"话音刚落，平井一夫就从自己的口袋中掏出了玩家们期待已久的PSP改良版，一时间会场上闪光灯闪个不停，都想捕捉到正式型号为PSP-2000的改良机的靓影。究竟新版PSP进化了多少？究竟与旧版相比有哪些吸引人的地方？下面就让我们一起来看看吧！



■PSP-2000正面



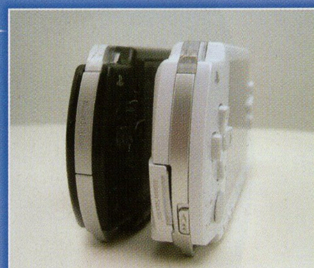
■PSP-2000背面

改良版PSP标准型号为PSP-2000，将于今年9月上旬开始在日本、美国、欧洲等地区相继发售，本次改良的亮点在于更小、更轻，以及电视输出接口的加入。另外在其他硬件细节上也做了小规模变动。首先我们还是来将它与旧版PSP（标准型号PSP-1000）进行一个参数对比吧！

# 详细参数对比

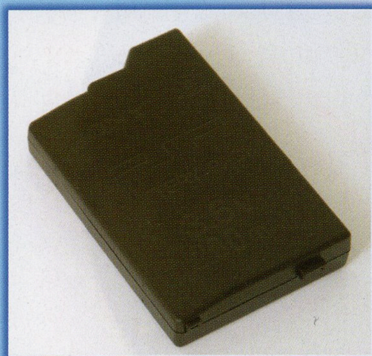
| 标准型号 | PSP—1000 | PSP—2000 |
| --- | --- | --- |
| 大小 | 170×23×74mm（长×厚×宽） | 169.4×18.6×71.4mm（长×厚×宽） |
| 重量 | 280g（包括电池） | 189g（包括电池） |
| CPU | PSP CPU（MIPS32位内核），1～333Mhz | 同PSP—1000 |
| 内存 | 32MB | 64MB |
| 显示屏 | 4.3英寸16：9 TFT液晶显示屏，分辨率480×272像素，1677万色 | 同PSP—1000 |
| 声音 | 自带立体声声音输出 | 同PSP—1000 |
| 主要输入输出方式 | IEEE802.11b无线网（Wi—Fi）<br>USB2.0（mini—B）<br>Memory Stick Duo<br>红外线 | IEEE802.11b无线网（Wi—Fi）<br>USB2.0（mini—B）<br>Memory Stick Duo<br>矢量视频输出 |
| 主要输入输出接口 | Memory Stick Duo插槽<br>USB接口<br>外部电源输入接口<br>耳机/线控接口<br>电源输出接口（就是USB接口两侧的铜片凹槽，用来给USB设备加压供电）<br>红外线接口 | Memory Stick Duo插槽<br>USB接口（增加充电机能）<br>外部电源输入接口<br>耳机/视频输出接口<br>电源输出接口 |
| 输入键 | 方向键（上下左右），滑杆，按键（△、○、×、□），L、R键（各一个），START、SELECT、HOME、POWER/HOLD开关、显示键、音乐键、音量调节键（+、—），无线LAN开关、UMD盘舱开关 | 同PSP—1000 |
| 电源 | 主机附赠1800mAh锂电池（一般可使用4～6小时）、5V直流外接电源 | 主机附赠1200mAh锂电池、5V直流外接电源、并可通过USB（mini—B）接口充电 |



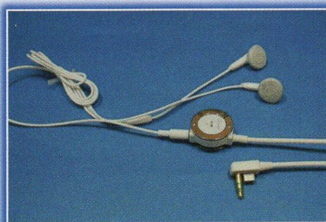


# 新版PSP专用周边商品

（除电池外，其他周边均需另外购买，不随主机附送）



**商品名称：电池**
型号：PSP—S110
外形尺寸：约36×10×57mm
质量：约30g
电池种类：专用锂离子电池
电压/容量：DC 3.6V/1200mAh



**商品名称：遥控式头戴耳机**
型号：PSP—S140
遥控操作：播放·暂停、快进、快退、音量+/—、Hold键
规格：入耳式头戴耳机

**商品名称：AV端子**
型号：PSP—S150
线长：2.5m



**商品名称：D端子（仅在日本销售）**
型号：PSP—S170
线长：2.5m

**商品名称：色差分量端子**
型号：PSP—S180
线长：2.5m

**商品名称：S端子**
型号：PSP—S160
线长：2.5m

# 更小，更轻，更便携

新版PSP在重量上减掉了1/3（由280g减为189g），厚度上减掉了1/5（由原先23.0mm的减为18.6mm），尤其是背部没有了握把状的凸起，外形上完全是流线型，看起来更加华丽美观。新版PSP甚至要比拿掉电池的PSP-1000还要轻，掌机的便携性也有所提升。



◀从正面上看，新版PSP（右）与旧版PSP并没有太明显区别，去掉了主机顶部一排没用的装饰网点，感觉上只是小了一圈。



◀从背面看，新版PSP（右）几乎是平面，去掉了旧版两侧的凸起，差别一目了然。而且黑色主机的表面材料也并非磨砂面，看上去光亮绚丽。



◀PSP-1000（右）的厚度约为23mm，而PSP-2000则仅有18.6mm，薄了4.4mm。从侧面看，两台主机的差别一目了然。

# 主机变小，液晶屏可没缩水



PSP-2000所采用的依旧是4.3英寸16：9液晶屏，分辨率依旧是480×272像素，这些与PSP-1000采用的液晶屏完全相同，亮度、发色数、饱和度、色调也并无差别，并没有为减小主机体积而在PSP最大的亮点——宽液晶屏幕上缩水。液晶屏周边的按键配置数量、位置、LOGO等并没有太大变化，最下面一排控制按钮也与PSP-1000排布无异，而右侧“POWER”字样的颜色由原先的绿色变为了白色。液晶周边惟一最大的不同就在于扬声器的位置，PSP-1000的扬声器在主机底部，而PSP-2000则变更至液晶屏的左右偏上，分别位于方向键右上方和□键、△键的左上方，如此调整之后就不会出现手握PSP而遮挡扬声器的情况，而且声源位置更加合理，效果更好。



▲液晶屏右侧依旧是○、×、△、□四个按键，按键的左上方是右侧扬声器。这里还可以看到按键右下方“POWER”字样不再是绿色的，而改换白色字体。

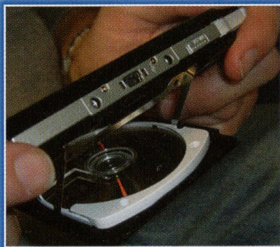


▶液晶屏左侧同样是方向键和滑杆，方向键右上方的小孔就是左扬声器发音孔。



■液晶屏下方按钮排布没有任何改变，从左到右依次是HOME键、音量-、音量+、亮度调整、音效、SELECT、START几个按键。

# UMD盘架结构更简单



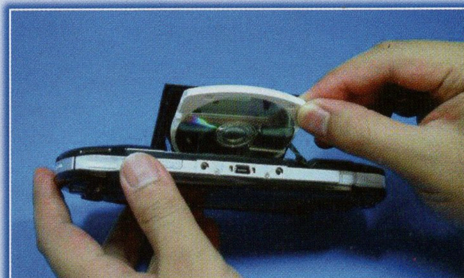
UMD盘舱仍然位于主机背部的中央位置，舱盖上的PSP标志设计也没有改变，但UMD舱改为手动开合式，不再像以前通过搬动顶部开关打开舱盖，而是在UMD舱盖右端设计一个小凹口，可以用手指将UMD舱从这里跷起。UMD舱盖的开启角度也比以前大很多，便于玩家更换UMD光盘。改为手动式开合最大的优点就在于简化了UMD光盘托架的结构，将原来整体固定式盘架改成由盘舱盖卡位、横梁托架弹出的设计，而且去掉了旧版PSP顶部的舱盖弹出开关以及内部一系列机械结构，给机体变薄提供了更大的空间。另外结构的简化也使得UMD盘架更耐用、修理也变得方便，不需要像旧版PSP那样，一旦出现变形影响读碟就需要将整个盘舱更换掉。不过简化后的UMD舱盖上由于不再有导槽，成为开放式状态，因此现在打开UMD舱后UMD碟片不会自动弹起，而是需要用手取出。舱盖依旧没有锁闭机构，因此在运作过程中也是可能打开的，不过没有了开舱开关总算避免了游戏中误碰开关导致UMD弹出。



▲可以看到右端小小的凹口，就是通过这里手工打开UMD舱盖。



▲打开舱盖，UMD碟片再也不会像PSP-1000那样自动弹出。



▲由于没有了导槽，现在是将UMD碟片直接放入其中，当然打开舱盖UMD也不再会弹出，也需要用手取出。



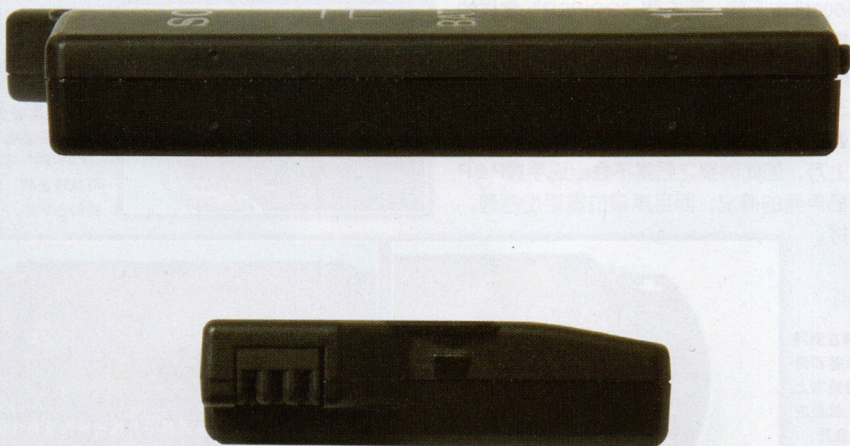
▲放入UMD碟片后手动关闭盘舱。

# 电池变小，主机变薄变轻的一大因素

PSP-2000的电池槽在主机背面的左侧，位置与PSP-1000相同。但是新版PSP使用的电池要比旧版主机变得更薄更轻，这也是新版PSP减肥成功的一个重要原因。不过在电池变薄变轻的同时，电池的容量也由原来的1800mAh变成了1200mAh，少了1/3容量，也就是说如果不对PSP其他硬件进行修改的话，这将直接导致PSP的使用时间变短！Sony当然不可能这么笨，虽然CPU方面没法下手节能，那么就在另一耗电大户——UMD上面下功夫，改良UMD结构就是节省电能的直接手段，除此以外，Sony还采取了改良内部部件功耗以及另一个重要的间接手段来实现这一目的，我们会在后面介绍，总之从结果上看，实际使用起来电池的使用时间与PSP-1000基本相同。虽然两种电池的厚度不同，但是连接的针脚位置相同，也就是说PSP-1000的电池也能够插入PSP-2000中，但就是盖不上电池盖。




▲两款电池比较（右为PSP-2000标配电池），PSP-2000电池变得更薄，但相对的容量也减少了。





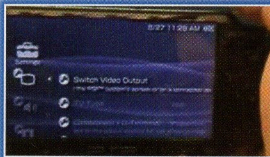

▲新版PSP的电池舱，除了厚度不同外，电池舱的针脚位置等几乎与旧版PSP无二。

## 主机内存增大到64MB，节能新高招

新版PSP中的内存由原来的32MB增大到64MB，整整翻了一倍。改进内存最大的原因则在于一次性从UMD光盘中读入更多数据存储在内存里，以减少UMD的读取次数（即减少UMD光驱马达旋转的机械运动），从而实现节能的目的。同时，加大内存还能减少游戏中的读盘等待时间，可谓一举两得。

## 电视输出，让你在大屏幕上体验PSP的魅力





功能。玩家可以在PSP固件设定中打开视频输出、设定输出视频比例（4：3或16：9）、输出端子类型以及屏幕保护开启时间。通过视频输出，玩家可以在大屏幕上享受UMD电影、观赏记忆棒中的图片和视频、用电视来玩UMD游戏。

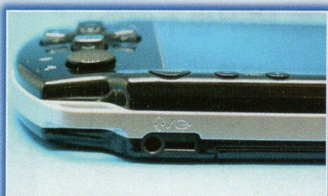
早在新版PSP公布前，黑客们就从3.50固件升级包中提取出一个具备视频输出功能的驱动文件，当大家都在推测Sony将怎样实现视频输出这一功能时，新版PSP为我们揭开了答案。改良版PSP加入电视输出接口，接口的位置在耳麦输出接口旁边，将原来的线控接口进行了升级。升级后的接口可以通过连接各种专用输出线实现AV端子、S端子、色差分量端子和D端子的视频输出



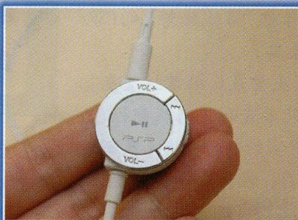
◀ 新版PSP加入电视输出，画面效果相当不错。

## 线控接口改良，与视频输出接口合并

旧版PSP的线控接口只有6个针脚，而改良版的视频输出有12个针脚，主要功能除了进行视频输出外，还兼具原来线控控制接口的功能。由于接口尺寸、针脚进行了改变，因此并不能使用原来的线控，必须使用新版PSP专用的PSP-S140遥控式头戴耳机所配备的线控。另外旧版PSP的麦克接口实际上是整合在线控接口中的（这就是《P-kara》附赠的耳麦为什么一定要插在线控上才能使用Mic功能），而从新版PSP接口两边的图标推测新版可能将Mic接口整合在音频输出接口中，也就是可以直接将4芯的3.5mm插头耳麦直接插在音频接口上使用。



▲由于线控端口支持影像输出，因此插口的形状发生了改变。



▶ 新版PSP专用的PSP-S14线控明显小了很多，设计更加时尚简约。

## USB接口加入新功能，充电更方便

以前要为PSP充电，玩家必须使用主机右下方的充电接口，要么用充电器、充电线插入充电插头充电，要么使用座充通过两个电源接入铜片充电。新版PSP取消了裸露在外的座充铜片接口，而为主机顶部的miniUSB接口加入充电功能，可以通过USB连接线用PC或PS3为PSP充电，当然充电并不影响用USB接口传输数据，两者可以同时进行。

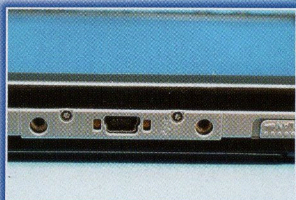




■省去了两个长条形铜片充电接口，但使用的电源插口与旧版是相同的。

## 细节结构进行小幅调整

新版PSP的无线网卡开关位置也由左侧移到了顶部（旧版主机红外接口处），而没什么用处的红外接口在新版主机上直接被去掉，简化了PSP的结构。左侧面的记忆棒插槽也进行了改变，不仅位置移到了方向键的正左侧，而且记忆棒的插入方向也与以前不同。PSP-1000的记忆棒是向着液晶屏朝下插入槽中的，而PSP-2000则是朝上插入。



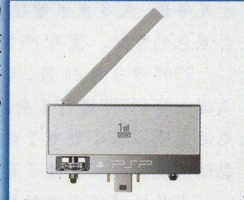
◀主机上部的USB端口与PSP-1000相同，两侧螺丝孔位置也没有变化，依旧可以使用摄像头等周边产品。取消了红外线口和舱门开关，新增了无线网卡开关。



▶ 新版PSP（左）记忆棒插入的方向与旧版完全相反。

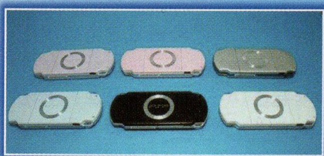
## 量身打造最新周边

SCE还将为PSP-2000量身定做一款新的附件——用于接受电视信号的1Seg Tuner（PSP-S310）。新附件预计售价为6980日元，折合人民币430元左右。这款周边只能在日本接收到1-SEG数字电视信号，而且只能应用在索尼的新版PSP-2000上，旧版PSP无法支持数字电视功能。将PSP-S310连接到PSP主机顶部的USB接口，就能够用游戏掌机通过4.3英寸宽屏收看到分辨率为480×272像素的数字移动电视。实现这一功能还需要一支记忆棒来协助安排节目单与存储字幕。但是PSP不能录制电视节目，节目预约等程序暂时也无法支持。



## 大打色彩牌

新版PSP首发时将会有钢琴黑、陶瓷白、冰晶银、蔷薇粉、薰衣草紫和青色六种颜色，并且还有《达斯特》、《星球大战》等主题的更具纪念意义的娱乐套装发布。Sony这次推出的改良版较旧版PSP更加完美，值得称赞，而且售价上19800日元（约人民币1255元）也是相当有诱惑力的。



6月19日，SCEI的久多良木时代在愁云惨雾中划上了句号。平井时代的SCEI已经开始，一系列重大商业战略正在紧锣密鼓地筹备之中。除了围绕PS3的一系列措施外，我们也可以清楚地感受到PSP即将喷薄而出的二度冲击，种种改良机型的传闻、PSP的性能解禁、PSP-2000的公布、呼之欲出的多部大作，这一切都在昭示着2007年末商战PSP的大反击。

笔者试图通过各时期一些知名业内人士的言论和心态为您理清PSP的发展脉络，所谓“鉴于往事，有资于治道”，希望PSP的一些战略性失误将永远成为过去。



# 掌机革命风云录

## ——写在PSP二度冲击之前

文 Lancer

**序**

1978年的一天，索尼创始人井深大拿着一款老式录音机走到盛田昭夫的办公室里，“我喜欢听音乐，但我不想打搅别人。我不可能整天坐在立体声音响边上，但总带着它真的太重了。”于是盛田昭夫开始开发一款便携式音乐播放器，在众多的怀疑之声中，盛田昭夫说：“如果这个产品失败，我将引咎辞职。”

全球第一台Walkman就此诞生，它为全世界带来了便携娱乐的新时代。二十几年后，久多良木健接替了盛田昭夫，他在全球媒体面前从口袋里掏出一台黑色的掌机，宣布PS家族的小女儿、二十一世纪的Walkman即将诞生。

2005年3月21日，CNN“头条新闻频道”的《Showbiz Tonight》对即将于美国上市的PSP进行了全方位报道，这档全球知名的商业节目将PSP称为“AA电池发明以来小型电子设备的最大壮举”！3天后，号称“百万雄师”的PSP登陆北美大陆，创造了有史以来最辉煌的掌机首发盛典。

索尼欲将任天堂赶尽杀绝，PSP大军压境，强攻任天堂最后的掌机堡垒，谁知敲山震虎竟逼出飞龙。过去两年来掌机市场的风云变幻充满戏剧性色彩，PSP与NDS之间局势的骤然逆转出乎绝大多数分析家的预料。壮志未酬，英雄已矣。如今的PSP踌躇不前，当年的豪气荡然无存，任天堂的掌机地位未受动摇反而越加巩固。于是，冷嘲热讽者有之，谓之曰：蚍蜉撼大树，可笑不自量。殊不知，一时之胜败乃兵家常事，人们似乎忘了当初PSP刚上市时游戏商们的群星捧月，在英国上市时销量榜TOP10尽收囊中的豪气云天；如今PSP的困境固然有索尼的战略性失误，也有集团战略的大环境因素，而不管是哪一方面的原因，上市两年半实际销量超过2200万的成绩对于任何一部初出茅庐的主机来说绝谈不上失败，无论是与PS、GB还是Walkman乃至iPod相比，PSP的销售速度已经是非常理想。PSP是一款预计生命周期将达10年的掌机，现在只不过走完了人生的四分之一。Walkman将便携娱乐的概念带给世人，而PSP带来了最尖端的掌上影音和游戏体验，向人们展示了索尼的强大技术。不管它的未来如何，它的出现已经为掌上娱乐世界带来了一次伟大的进化！



■手拿PSP笑容可掬的久多良木健。

## 革命之火燎原时

**“当索尼进入一个新的市场，它的目的不仅是竞争，它将改变整个市场的生态，PSP也不例外！”**

——Mike Goodman，Yankee Group投资公司分析家，2005年3月21日发表于GameDaily（美国在线旗下游戏资讯站）

2003年5月，当久多良木健拿出一张小小的UMD，宣布将正式进军掌机市场时，掌机市场的熊熊革命之火已经点燃。任天堂是掌机技术进化的障碍，在其统治掌机市场的十几年时间里，掌机技术几乎止步不前。硬件和软件的技术含量越低，利润率越高，GB从诞生的第一天起就是一个技术严重落后的设备，这样一款掌机足足延续了10年的生命力，建立了掌机市场的生态体系，并且让任天堂的掌机江山根基稳固，坚如磐石，以至于存在致命设计缺陷的GBA（屏幕偏暗，没有背光灯）仍能大杀八方。掌机市场一直被任天堂牵着鼻子走，任天堂说不需要机能，玩家就要接受GB的简陋画面；任天堂说不需要背光，玩家就要开着灯、瞪大眼睛玩GBA；因为这个市场没有竞争者，任天堂一口唾沫就能淹死一批妄图闯进其掌机后花园的杂虫们，这个由任天堂只手遮天、覆手为雨的掌机生态系统只有一人能够改变——那就是曾经端了任天堂老窝的索尼！

PSP的造型公布之前，索尼已经通过数据告诉人们掌机新时代即将来临：2.6GFLOPS的浮点运算能力、每秒3300万的多边形运算能力、运行频率333MHz的32位处理器——相比之下GBA简直是来自石器时代的产物。这些指标对于游戏开发者来说是值得欢呼雀跃的，尤其是喜欢技术挑战的欧美游戏制作者。当然让PSP一呼百应的主要原因还是利益关系，在很多第三方看来，任

天堂的主机具有排他性，无论是GB、GBA还是NGC，第三方的游戏只能远远地仰望任天堂，而索尼的主机则是真正的第三方沃土，在PS2上销量过百万的第三方游戏超过150款，超过市面上所有其他游戏机的总和。从这个角度来说，灭任挺索对于多数第三方来说是利大于弊的。因此2004年5月PSP刚公布时，已经有99家公司宣布加盟，首次公开的游戏多达43款。虽然多数厂商出于稳妥起见也同时宣布了对NDS的支持，但多半是口头上或精神上的支持。

这一切发生在PSP的价格公布之前，PSP的惊人性能让第三方对其售价尚存疑虑，直到2004年10月，索尼将这最后的疑虑彻底清除。

Bruno Bonnell的言论反映了当时大多数第三方的心态，除了EA首席执行官Larry Probst等少数几位与久多良木健私交较深的管理者外，当时多数第三方都高估了PSP的售价。从技术角度来说，PSP绝对是电子工程的奇迹，在体积、重量、性能和电池续航时间等方面都保持了完美的平衡性，除了首批产品的屏幕坏点和按键问题等轻微瑕疵外，几乎让人挑不出它的毛病。在硬件方面惟一让人担忧的就是价格问题。

任天堂一直以来能够堂而皇之地保持掌机的低规格，靠的就是低价位，每每有高性能高价机诞生，便要因此原因而被任天堂羞辱一番。2004年10月27日，PSP售价公布的当天，屡屡暗示PSP高性能必然带来高价位的岩田聪定然寝食难安——那两天任天堂的股价狂跌了6.7%。对于PSP首发当时的确切成本，至今尚没有一个可靠的数据，大致的估算范围是300到450美元之间，比较常见的说法是每台PSP净亏损2万日元，这被很多分析家定性为“具有侵略性的价位”，如此巨额的投入表明了PSP对索尼的重要战略意义，让人真切体会到“二十一世纪Walkman”这句话背后的深意。

PSP的售价完全是由久多良木健制定的，那时的久多位高权重，被视为索尼社长最有希望的继任者，PSP是久多巩固社内地位的一颗重要棋子，如果PSP能够顺利接替Walkman，久多良木健可以加强其在消费电子部门的影响力，为其成为索尼社长做好铺垫。PSP的售价曾在索尼社内引起争议，因为该价位制定之前并没有向当时的社长出井伸之通气，不过久多良木健在索尼是连出井伸之也管不了的实权者，身后还有前任社长大贺典雄撑腰。

以PS2的价格购买性能逼近PS2的掌机——PSP成为有史以来性价比最高的掌机。不过正如岩田聪所说，并不是所有玩家都需要高性能，有时候玩家的需要是由厂商灌输的，一场成功的广告攻势将起到引导市场的作用，这正是任天堂把握得最娴熟的成功之道。PSP的“侵略性定价”存在的负面效应在于背负的财务负担太重，从而在游戏开发和宣传预算等方面都要受到限制。就在PSP售价公布的第二天，惊慌失措的任天堂紧急宣布年末商战期间为NDS投入1亿美元的广告费，紧随其后还将有5亿美元的广告预算留给NDS——这是任天堂有史以来最大规模的宣传计划。

> **“它很酷，很出色，像台好车。但我不知道它的价格将会是250美元、350美元还是500美元，我猜初期大概要500美元”**
>
> ——Bruno Bonnell，前雅达利CEO，2004年6月9日发表于CNN

# 振臂一呼天下应

“PSP将会成为今年最受欢迎的消费电子设备，甚至超越iPod”——Richard Doherty，纽约著名投资分析家，2005年2月发表于《Business 2.0》杂志

2004年12月12日，寒冬里的清晨6点本是东京难得的寂静时分，在天色微明之时，著名电器店Yodobashi Camera的新宿分店外早已人潮涌动，1500多名狂热的玩家在店外通宵守候。此时的东京街头还有很多个类似这样的地方，各电器店外挤满了数百到一千人不等的队伍，他们的目标只有一个——PSP！

日本的PSP首发数量为20万台，首日实际销量超过17万，这个成绩在日本的游戏历史上不能算“惊人”，但其销售速度和消化率足以令人振奋，比起数日前乏善可陈的NDS首发，PSP的人气明显更高，它的发售甚至让索尼的股价小幅攀升了2.1%。PSP的初期周销量为10万台左右，与NDS基本上是齐头并进，任天堂和索尼双方都号称“没有正面冲突”的这两部主机让人闻到了浓烈的火药味。2005年的钟声敲响时，任天堂凭借先发优势、圣诞的商机、充足的货源以及在北美的率先发售而先行一步突破了200万套的出货量，PSP在日本的销量为六十多万。不过这表面上的失利难掩PSP的霸气，数百万美国玩家早已望穿秋水地期待着PSP的降临，PSP在美国的首发注定将成为一场风暴，一场冲击任天堂王国根基的风暴。



美国人喜欢电子设备，喜欢高科技产品，他们每年在电子产品上的开支达1400多亿美元，其中仅假期的消费电子开支就达到了200亿美元。PSP没有选择在最重要的圣诞商季登陆美国，给NDS留出了一个难得的空档期，人们知道这是在酝酿一场更大规模的攻势，美国媒体将其称为“三月疯”（March Madness），其由来是每年3月举办的美国大学篮球总决赛。而2005年的3月属于PSP。

PSP在美国的首批发货量高达100万台，创造了美国游戏历史上的一大壮举。在PSP发售之前，SCEA为其集中投放的广告深入到电视、报纸、杂志、网络、户外、明星活动等几乎所有能够想象到的领域，数千家零售商参与了午夜首卖活动。“美国技术研究”公司当周曾对150家零售商进行调查，其中只有50家还留有少量存货，并且大多数仅余下两三台。综合当时多家市调机构的数据，PSP首周在美国的实际销量为六十多万台，比选在圣诞旺季上市的NDS还要多十几万台。

> **PSP是一个可以边走边“玩”的东西，相比这点来说，游戏的优先度反而降低了。对与游戏制作者而言，PSP是一台让你想着究竟在哪方面让人产生兴趣的硬件。而NDS则是会让人考虑究竟要做“怎么样的游戏”这样一个有挑战性的平台。但作为一个消费者，我想拥有PSP。**
>
> ——小岛秀夫，Konami首席制作人，2005年2月发表于《OPM》（美国PlayStation官方杂志）

更加彻底的成功来自欧洲市场，欧版PSP的发售时间数度延迟，最终锁定9月初上市。尽管此前已经有大批焦急的玩家通过邮购的方式入手美版或日版机，但欧版PSP的首发还是创造了欧洲游戏历史上将很难再被超越的成绩——PSP在英国的首周实际销量高达18.5万台，此前的记录保持者为NDS，其首周销量为8.7万部。PSP在英国的首发成绩至今仍未有突破者，今年3月创造英国电视游戏机首周销量最高记录的PS3也只有16.5万部。

能够在任天堂的淫威下龙精虎猛、一飞冲天，PSP也算是给倒下




的世嘉、SNK和万代出了口怨气，不过这个有神明护体的老厂终究不是那么容易被扳倒的，PSP功能再多，说到底仍是一部游戏机，当年PS以无数大作如凶猛的狼群将任天堂这个巨人咬得只剩半条命，PSP的气势是够了，不过要革任天堂的命，还要拿出真功夫，正如比尔·盖茨所说，没有好的内容，多花哨的机器都只不过是砖头而已。

小岛秀夫这话说得八面玲珑，谁都不得罪，是作为第三方游戏发行商高层的标准口吻，不过这样的论调也确实反映了很多游戏开发者的心声。从性价比和技术含量来说，PSP无疑是远胜NDS，但NDS的独特界面却让追求创新的游戏开发者产生了挑战欲，小岛秀夫的言论中隐隐约约地流露出PSP的市场前景更广阔的看法，却也难掩对NDS的兴趣。当然兴趣归兴趣，没有多少制作人能够真正玩转任天堂的主机，即便是万人景仰的小岛秀夫，到了任天堂的平台上也只能沦为二线。与其眼睁睁地看着自己呕心沥血的作品被任天堂踹到九霄云外，倒不如稳稳当当地跟着索尼共同进退。

《商业周刊》专栏作家Kenji Hall把PSP形容为“性能强大的小怪物”，对于该掌机的巨大潜力啧啧称奇。与Kenji Hall有同样想法的游戏开发者大有人在。PSP的出现将掌机游戏技术足足向前推进了5年，改变了第三方游戏软件商的的掌机游戏开发思路。由于任天堂长期独霸掌机软硬件市场，第三方从中获益不多，加之任天堂的掌机性能孱弱，掌机游戏的开发大多交给实力较弱，甚至初出茅庐的小组负责，尤其是在欧美，第三方的掌机游戏几乎沦为三流游戏的代名词，这在另一方面也进一步巩固了任天堂自身在掌机软件市场的地位。PSP的出现让掌机游戏的开发技术和规模都提升到了与家用机同样的档次，PSP游戏平均开发成本为9000万日元，与PS2相当，而NDS的游戏平均成本仅为3700万日元。欧美发行商的常见做法是将游戏的PSP版与家用机归到同一个项目，而NDS和GBA版划归为另一个单独的项目，在投资和资源安排方面都刻薄得多，大抵可称之为“后娘项目”。

用家用机的思维开发掌机游戏，PSP在这一方面已经做到极致。《横行霸道 罪都故事》386万套的销量创造了第三方掌机游戏有史以来的最高销售记录，让PSP在2005年里过了一个红红火火的圣诞节。那一年11月，PSP共诞生了4款百万大作，一个弥补掌机市场缺憾的机会在第三方眼中袅袅升起。

索尼的商业模式存在一条“2/8规则”，即在索尼的主机中，第一方与第三方的软件比例为2：8，与任天堂的情况恰恰相反，这让索尼的主机在第三方的支持方面有明显的先天优势，这种优势在PSP的发展初期表现得非常明显。社会认知度高、媒体关注度高、主机性价比高、第三方支持度高……若是按照游戏产业传统的发展模式，PSP力挫NDS按理是没有问题的。2006年1月，著名市调公司SIG在综合海量数据的基础上得出预测结果：PSP在未来五年内将持续领先于NDS！SIG的分析家认为，PSP上市五年后销量将会超过NDS 2000万台，软件销量多出其2亿套。不过SIG的预测报告中也指出了两个潜在的变数：其一、PSP售价较高；其二、PSP移植游戏过多。

除主机成本带来的售价和财务压力外，移植游戏的泛滥是PSP最大的弊端，这也是索尼从一开始就已走错的一步棋。PlayStation Portable这个名字本身已经表明了索尼的战略方向：将电视游戏掌机化。因此移植、或者说将移植型游戏在索尼的战略中占有极大的比重，而这正是索尼在掌机领域经验尚浅的表现。索尼为人们勾画了这样一个美丽的蓝图：开发商可以通过游戏移植降低平均开发成本，而玩家可以借此将以往只能在家中体验的娱乐带到路上。

索尼的这种战略思路与多数第三方游戏开发商是不谋而合的，实际上从GB时代到PSP时代，多数第三方始终没有在思想上将掌机放到哪怕是接近于家用机的战略高度上，长期将绝大多数精力放在家用机上，使其在开发掌机游戏时也总是无法摆脱家用机的惯性思维。Gameboy上总共有57款游戏的销量超过百万，其中第三方游戏13款，这里面按照家用机的思维而开发的传统游戏只有三款，分别是Square的《魔界塔士 沙加》、EA的《哈利波特与魔法石》以及Activision的《托尼·霍克滑板》，而销量超过3000万的《口袋妖怪》和《俄罗斯方块》明显都是针对掌机的特点制作的游戏，带给玩家的游戏体验是用家用机很难获得的，PSP最缺的正是这种只有用掌机才能享受到乐趣的游戏。

# 人间正道是沧桑

**“大公司就要有大公司的作风，投机取巧的市场宣传实在是过于拙劣。索尼没能招来关注和喝彩，反而招来了番茄和臭鸡蛋，这样的案例足以收录到教科书中，让大家笑掉大牙。”**

——Mark Whiting，1UP网站编辑，2006年12月15日发表于1UP（Ziff Davis出版集团下属网站，与《EGM》等知名杂志系出同门）

PS诞生的十几年时间里，索尼创造了太多成功的广告营销案例，索尼能够在时尚电子市场叱咤风云二十余载，离不开其无数个脍炙人口的广告活动，PS时代的“Wherever, Whenever, Forever”，PS2时代的“生于彼世，游于此世”都成为全球无数玩家朗朗上口的广告词，索尼用其兼具创意和时尚气息的各种广告不断引领潮流。意图成为另一位时尚弄潮儿的PSP却剑走偏锋，屡出奇招，可惜的是这些小伎俩没能成为经典，却成为活生生的反面教材。




■引发种族纠纷事件的PSP广告。

PSP刚上市时，索尼也狠砸了几千万美元用于广告宣传，日本的大街小巷遍布PSP的身影，虽然没有太让人印象深刻的广告，但至少已经将一股充满索尼味的时尚气息吹向大众。然而或许是因为PSP的硬件亏损太大，又或者是PS3吸走了太多的资金，PSP在发展中途的广告预算骤减，大规模的宣传活动越来越少，取而代之的是各种匪夷所思的广告游击战。索尼试图通过制造媒体舆论低价高效地创造社会关注度，结果舆论是有了，关注度倒

**"它糟透了，销量近乎于零，它是索尼的又一个灾难。在它身上一个子儿都赚不到！"**

——环球电影家庭娱乐部某不愿透露姓名的高层，2006年3月发表于《Hollywood Reporter》

也不低，可代价却是给PSP的形象抹黑。

PSP的广告口号是"百闻不如一见"，以及"所有的游戏——拿上街去吧"，广告的主题本身没错，可是在执行的过程中开始变得越发诡异。索尼聘人在美国各大城市街头到处涂鸦，结果被愤怒的居民举报，赔偿了2万美元。当然，这只是无伤大雅的恶作剧，第一次真正引起大规模争议的是2006年中的种族歧视事件，白女人与黑女人对掐的巨幅广告遍布荷兰街头，SCE公关人员美其名曰"体现黑白色调的强烈反差"以此宣传即将推出的白色PSP。这则广告闹得沸沸扬扬，差点演化成国际种族纠纷，把索尼搞得灰头土脸。据称以种族问题挑起争论是索尼的蓄意行为，目的在于提高社会关注度，不过在美国稍有常识的广告人都会告诉你：玩什么也别玩种族歧视！广告中白种女人圆睁的怒目深深地刺伤了无数黑人，天晓得会有多少黑人因此拒买PSP。

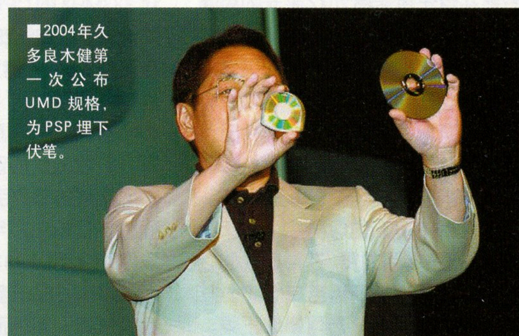
招完黑人之后，索尼开始玩穿马甲。2006年12月，一个名为"我最想要的圣诞礼物是PSP"的网站引起了人们的注意，网站的主人"Charlie"和"Jeremy"毫无保留地表达了对PSP的热爱，只是在用语方面却充满了索尼的官方术语，让人怎么看怎么别扭，仔细一查就把穿着马甲的索尼揪了出来，被1UP等知名媒体的编辑们骂了个狗血淋头。

在消费电子领域，广告是一笔绝对不能少的开支，尤其是对于掌上娱乐设备，用户的消费习性在很大程度上取决于时尚潮流，而潮流是真金白银的广告费打造出来的。苹果iPod的潮流就是美金堆砌出来的。苹果每年的广告投入将近3亿美元，其中仅iPod和iTunes的广告费就超过了2亿美元，并且每年都以惊人的速度递增。这笔广告费相当于索尼、iRiver、Creative等MP3品牌广告费总额的20倍！iPod的毛利率高达50%，这让苹果有充分的资金投入于广告宣传，这种从硬件上盈利，而血本投入于广告的做法与任天堂如出一辙。事实证明在消费电子市场，这确实是屡试不爽的策略。PSP过于强大的功能造成的成本压力以及SCE本身有限的现金流注定其无法与任天堂打广告战，其实PSP刚公布时的社会认知度远高于NDS，在其发售初期一直被视为是iPod之后最有潜力的掌上设备新潮流，索尼没能乘胜追击扩大声势，却试图用小成本的广告游击战投机取巧，实在是令人扼腕的战略失误。

久多良木健的索尼副社长职位尚未被取缔时，在媒体面前仍然高调地抨击索尼的集团战略，将索尼的消费电子策略视为"灾难"。2005年1月，久多良木健在东京的一个面向记者的公开场合中宣称：由于社内软件和硬件部门的利益冲突，索尼注重创新的历史传统已经被"冲淡"。久多良木健将当时索尼推出的多款失败的产品归咎于内部利益冲突，承认这些产品"让所有人失望——包括索尼自己"。

PSP不仅是一款掌机，更是久多良木健扭转索尼消费电子策略的希望，如果他的计划成功，索尼独有的规格将会牢牢地占领市场，就像苹果的iPod。2003年第四季度，索尼消费电子部门在3个月里亏掉了10亿美元，投资者们恐慌性抛售索尼股票，2天内使其蒸发了25%的市值；第二年索尼首席财务官井原胜美下达了军令状："开发一款能让消费者一眼就认出来的、对手无法模仿的产品。"

那时即将研发完成的PSP就是这样一款产品。2003年PSP刚刚公布时，索尼音乐一群死心眼的版权主义者坚决要求索尼所有的设备只能播放ATRAC音乐格式，导致索尼的MP3产品市场占有率降到不足1%。久多良木健知道PSP必须兼容MP3格式，于是他花了两年的时间游说高层修改数字音乐战略，终于在2004年中取得了成果。久多良木健的下一步是说服掌握索尼其它娱乐部门老总们站成一线，于是就出现了2005年消费电子展中美国索尼CEO霍华德·斯特林格（现任索尼集团CEO）、首席技术官Phil Wiser、索尼电影副主席Yair Landau和SCEA CEO平井一夫共同演示UMD版《Hitch》的和谐局面。


■2004年久多良木健第一次公布UMD规格，为PSP埋下伏笔。

为了将UMD打造成掌上娱乐的标准格式，久多良木健取得了20世纪福克斯和梦工厂的支持，并表达了将UMD授权给其它厂商的愿望。好莱坞围着索尼团团转，PSP上市不到5个月，已经有239部UMD电影和电视剧推出，数量远超过PSP的游戏。将UMD成为标准格式，意味着至少为索尼赚来数十亿美元的权利金收入，而随着UMD标准的普及，竞争对手的规格将毫无立足之地。从本质上说，PSP与PS3打的是同一场仗，前者背负着UMD，后者背负着蓝光。

PSP的UMD和NDS的卡片格式之争曾被视为PS与N64之争的重现，不过此一时彼一时，因体积问题，光碟媒体在便携娱乐设备领域早已日薄西山，而卡片类存储媒体的成本每天都在降低，UMD成为索尼败得最快的一种格式。SCEA副总裁安德鲁·豪斯曾经自豪地说："我们可以告诉其它内容供应商，'看看我们的装机量，你难道真的要错过UMD吗？'"其结果是有心栽花花不开，无意插柳柳成荫：被寄予厚望的UMD成为扶不起的阿斗，而本不为人们看好的记忆棒却在PSP的助力下一举摆脱颓势，甚至索尼电影也很是现实地舍弃了UMD，大力宣传其面向PSP的记忆棒娱乐套装。

规格之战从来都是烧钱的战争，已经在这上面摔过多次跟头的索尼是好了伤疤忘了疼，试图在蓝光和UMD领域左右开弓，最后只能舍弃UMD，力保战略地位更高的蓝光。UMD的败北是PSP战略横遭变数的一个重要标志，也在某种程度上暗示了索尼优先推广PS3，将PSP的断腕之仇留待他日再报的战略思路。

# 须把乾坤力挽回

**"索尼已经退无可退！现在他们是时候在价格和游戏阵容上加把劲，迎战任天堂了。"**

——David Gardner，EA全球工作室首席运营官，2006年8月发表于英国《MCV》周刊

David Gardner的这番言论很有皇帝不急太监急的意味，PSP销量止步不前之时，索尼兀自一门心思地投身于PS3的宏伟蓝图中，本打算在PSP身上大展鸿图的第三方只能干着急。当Enterbrain和NPD Group等市调机构不断播报游戏市场规模膨胀的大好消息，多数第三方只能报之以苦笑——2006到2007年间，游戏市场规模的膨胀几乎等同于任天堂的膨胀，第三方从中没能捞到多少好处。PSP作为第三方趋之若鹜的明星机种，背负着人们创造掌机新市场的殷殷期待，却在2006年后骤然降温，最要命的是，从索尼那里再也听不到"21世纪Walkman"的声音，人们能够听到的只是"PS3将如何如何改变世界"。

Climax的首席执行官Karl Jeffery在2006年末的一个访谈中说："老实说我对PSP的未来非常担忧，我们都在替索尼担心，不知道他们会通过什么手段让PSP重新复苏，而他们却对此不闻不问。"

当分析家和第三方纷纷对PSP呐喊助威，幻想着索尼通过降价或

> **"多家第三方和业内高层透露PSP2即将来临。现在整个业界已经传得满城风雨，第三方发行商也都争先恐后地希望他们的游戏与PSP2同步推出……"**
>
> ——Colin Sebastian，Lazard投资公司分析家，2007年3月发表于GameDaily

新机型将晦气一扫而空，索尼的公关人员却用自欺欺人的口吻将幻想一次次地打碎。"我们对PSP目前的境况很满意，PSP不需要降价！"阿Q精神是企业公关人员的必备素质，在PSP和PS3相继落难之时，索尼的公关人员将这种素质发挥得淋漓尽致，但在实打实的数据面前，脸皮再厚也盖不住现实的无奈。

面对咄咄逼人的NDS，索尼并不是毫无招架之力，作为移动娱乐产业的鼻祖，索尼曾创造的随身娱乐潮流绝不是区区NDS所能比拟。但是在财年净亏损20亿美元的极端恶劣环境下，对PSP的不闻不问或许是索尼的惟一选择。PSP虽是名门闺秀，却怎奈生不逢时。网友将PS3恶讽为"神姬"，此姬甫一出世便气若游丝，索尼乃以钱续命，PSP这个"神姬妹妹"身子骨还算硬朗，即使营养不良，也可再撑个一年半载。这是一场耐力赛，在得道成仙之前免不了要劳其筋骨苦其心志。熬过了这一劫，PSP方可修成正果。

PSP2、PSP Lite、PSP One……不管它的称呼是什么，寄希望于改良版PSP横空出世、普渡众生的第三方不计其数，这也是让PSP迅速摆脱颓势最有效的良方，同时也不用给索尼造成太大的财务负担。索尼在工业设计领域是一个令人肃然起敬的名字，如果不是因为还有Apple，它几乎可以成为技术与艺术完美结合体的最佳代名词。对于索尼来说，经过了两年多的时间，让PSP成为一款更小巧、更精致、更时尚的掌机并非难事，改良版PSP的问世只不过是时间问题。不过单靠造型上的改良，虽可在短时间内咸鱼翻身，但若要想就此反客为主恐怕是不太可能的，改良版PSP的推出必须搭配整体战略的同步改良，就像当初NDSL搭配触摸世纪全球化战略让任天堂力挽狂澜。

6月份索尼宣布PSP性能解禁，让333MHz的CPU全速运转，这很可能是PSP新战略的一个信号。一直以来PSP的游戏在222MHz的最高频率下运行，白白浪费了一颗333MHz的CPU，而这或许是索尼为下一阶段的发展留下的后着。如果索尼能够趁着改良型PSP带来的新面貌，让第三方与其搭配推出的首发游戏全部以333MHz为目标而开发，那么发挥出全部潜能的PSP将会以焕然一新的面貌重生，而原来的两千多万PSP用户也仍然可以享受性能解禁后的高品质游戏，让PSP平稳过渡到新的阶段。

高性能是PSP的竞争优势所在，PSP真正需要的不是《乐克乐克》这种照搬任天堂战略的小品级游戏，而是类似于《怪物猎人 携带版》等有着出色画面，同时又可以发挥PSP的联机优势，随时随地都可获得乐趣的游戏。将于年内推出的《危机之源 最终幻想VII》、《战神 奥林匹斯之链》等游戏都已经真正达到了PS2级别的画面质量，索尼应以此为契机引导第三方打造原创大作的积极性，并通过大规模的广告活动掘起PSP复苏的大旗，趁NDS的脑白金热退烧之际，向人们展示掌机游戏应有的华丽风采！

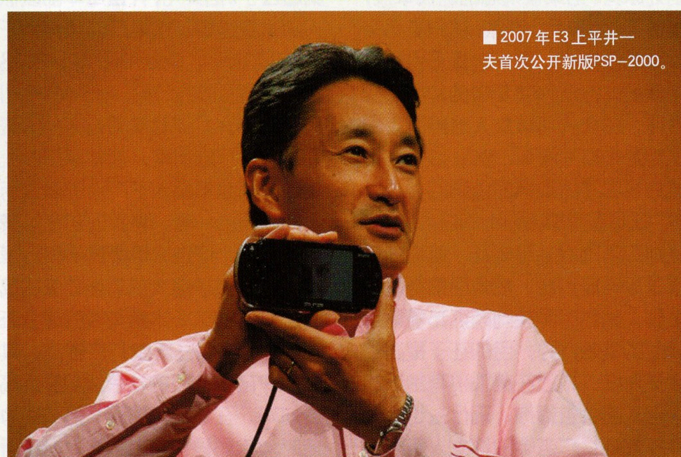
E3 2007无疑是有史以来最沉闷的一届E3，9成以上的展出作品都早已亮相，已向微软递交辞呈的彼得·摩尔在无人喝彩的尴尬中举着无甚特色的《光环3》特别版X360，雷吉和宫本茂甩着块"洗衣板"手舞足蹈，面子工程《杀戮地带2》也没给索尼赚来多少面子；但这届E3毕竟还是有一些惊喜——比如说PSP-2000。

E3之前曾有一些媒体进行展出内容大预测，《EGM》编辑断言新版PSP不会在E3上出现，原因是PS3已焦头烂额，索尼"怎么可能舍本逐末？"不过索尼或许无法为PSP的二次成长投入太多预算，但在PS3已经出炉之时，从工业设计部门抽点人手让PSP旧貌换新颜并非难事。随着生产工艺的进化，功耗降低，零部件尺寸缩小，PSP的轻薄化不会带来多大的成本提升。可惜索尼对PSP究竟还是缺乏关爱，一成不变的造型让平井一夫对着全世界的面掏出PSP-2000时也略显底气不足，好在《星战前线》新作捆绑、视频输出功能等众望所归之举赢得了不少喝彩。几天后的"PLAYSTATION PREMIERE 2007"上，PSP-2000再次成为焦点：首发六款颜色任选，视频输出最高解析度可达720×480，新增1seg电视节目接收设备、同捆《危机之源 最终幻想VII》，大有喷薄而出之势。

2007年是PS2、PSP和PS3这三姐妹最艰难的时期，当年索尼设立"PLAYSTATION大奖"，一方面是表彰第三方对PS的贡献，一方面也是扬PS家族之威。今年的"PLAYSTATION大奖"却尽显王朝末世之凄凉，PS2游戏全数落马，仅有一款《怪物猎人 携带版 2nd》获得黄金奖，去年还被列为保护对象、为之特设"特别奖"的PSP挑起了大梁。今年上半年，PSP是除NDS和Wii之外全球最畅销的游戏机，轻而易举地凌驾于大作此起彼伏的X360之上。按照任天堂的蓝海理论，在竞争惨烈的红海之中，在缺乏关怀的恶劣环境之下，PSP已经用它的硬件魅力守护了传统游戏市场。PSP的出现承接了GBA留下的部分传统掌机游戏市场，它将让直奔蓝海的任天堂难有退路，只能在炒作操作概念的道路上越走越远，因此任天堂最近开始尝试图放弃培养了十几年的GAMEBOY品牌。而当NDS更新换代之时，任天堂将何以维继这超然世外的神迹？

PSP刚公布时，索尼的一位发言人在日本《每日新闻》的采访中放出的挑衅言论："掌机将会成为我们的新战场，届时任天堂将坐立不安！"

索尼，是时候让我们看看你的底力了！




■2007年E3上平井一夫首次公开新版PSP-2000。

> **"这是PSP的第二次成长期！"**
>
> ——佐伯雅司，SCEJ执行官，2007年7月17日"PLAYSTATION PREMIERE 2007"宣言



# PSP破解之战回顾

文 ZinniaSun

在上辑《PSP专辑》中，笔者带大家回顾了从PSP诞生之日到2007年初破解与反破解之间的数场对抗。而2007年破解与反破解的对抗依旧进行着，新的漏洞、新的暗门，新的自制固件……PSP中值得发掘的东西还有很多，这些都吸引着黑客们前仆后继地推动着PSP破解的前进！而Sony也依旧以发布更高版本固件来弥补漏洞的方式与黑客们进行着抗衡。下面就让我们来一起回顾一下这半年中又有多少著名"事迹"书写在这漫长的破解之战的历史上吧。

**2007年1月14日**

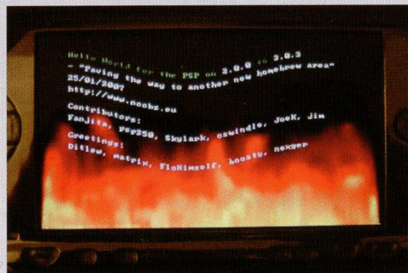
Noobz发布改良版2.80降级程序。Noobz小组成功将2.71 HEN漏洞激活程序应用到了2.80版本系统上，并使用Dark Alex发布的降级程序直接将2.80版本、包括TA-082、TA-086的全主板型号PSP降级为1.50版本PSP。虽然之前0omk也曾发布过2.80降级程序，但使用复杂程度和危险性实在让人望而却步，并且不能直接降级到1.50而是降级到2.71版本也颇为不便。Noobz小组发布的改良版降级程序才正式宣布了2.80版本固件完美降级。

**2007年1月25日**

Dark Alex发布3.03 OE-C自制固件，将AVC视频播放码率从768Kbps提升至16384Kbps，功能更加完善。

**2007年1月25日**

Noobz小组再次出击，2.00～3.03系统漏洞应用成功，"Hello World"程序诞生，程序依旧需要用到《横行霸道 自由城故事》（下文简称《GTA：LCS》）UMD光盘，由新发现的存档漏洞来打开PSP的User-mode，从而解除固件对自制软件的防御。



▲Hello World再次敲响了3.03版本官方固件的大门。

**2007年1月28日**

Noobz小组发布3.03 HEN以及全主板型号主机3.03固件降级程序，程序依旧需要最初版本的《GTA：LCS》UMD光盘，通过3.03 HEN激活存档漏洞，从而使用降级程序为全主板版本3.03固件PSP实现降级1.50版的功能。

**2007年1月31日**

Sony发布了3.10版系统固件升级包，强化了从官网下载的PS模拟游戏的兼容性，并且在"Locatiion Free"中支持MPEG-4 AVC格式的影像文件，在"网路浏览介面"的"显示设定"中加入"节省记忆体"的功能，并在"声音设定"中追加"Dynamic Normalizer"（动态均衡器）选项。最重要的是，新版本固件再次为PSP加上了一把锁，无法实现降级的高版本PSP再次开始占领市场。

**2007年2月4日**

Dark Alex推出3.10 OE-A，在一周之内就将自制固件版本与官方最新固件版本同步，新版本还加入在非充电状态下可开启4级亮度的功能。

**2007年2月6日**

Dark Alex开始依照惯例发布3.10 OE-A升级包3.10 OE-A'，修正了运行《合金弹头 完全版》ISO中《合金弹头6》黑屏的问题，完善了ISO运行功能。

**2007年2月8日**

Sony发布了3.11版系统固件升级包，，新版本强化了从官网下载的PS模拟游戏的兼容性，并加入"重置游戏"的功能。

**2007年2月8日**

Team C+D小组发布3.11版固件升级包解密程序3.11 Firmware Decrypter，为DevHook模拟最新固件铺平了道路。

**2007年2月11日**

Dark Alex推出插件Popsloader，使OE系列自制固件PS模拟器功能得到加强。

**2007年2月24日**

Booster发布了DevHook 0.52.0100，新版本加入对最新3.11版固件的模拟，再次超越OE系列自制固件，走到了新版本固件支持的最前列。

## 事件1 3.03版本固件降级程序发布

跨入2007年的第一个月份，PSP破解业就格外火爆，由Fanjita创立的Noobz小组再次凭借《GTA：LCS》找到了新的高版本固件漏洞，PSP破解的步伐再一次跟上了官方发布的系统固件。通过3.03 HEN的引导，在3.03系统下就能直接启动修改过的Dark Alex降级程序，能够将包括TA-082、TA-086的所有主板型号PSP降回1.50版本。当然，能够在系统漏洞发现不久就放出降级程序显然与之前Dark Alex以及Noobz小组多方面的积累是分不开的，黑客们再次向Sony摆出新的难题。瞬时间，市场上PSP软降机的价格也开始随着降级程序的发布下调了近百元。




▲熟悉的《GTA：LCS》读盘界面，可读完后等待我们的却不是游戏画面，而是敞开的破解大门。

## 事件2 Popsloader开辟自制固件PS模拟器新方向

由于自3.00版开始官方固件就在不断更新PS模拟器兼容性，因此使用不同版本OE自制固件模拟PS游戏模拟效果就会有很大不同，而Popsloader能够让玩家通过插件随意切换PS模拟器版本，从而大大提高PS模拟游戏兼容性。虽然我们没有等到3.11 OE自制固件，但Dark Alex并没有闲着，而是以Popsloader插件实现3.11固件升级的主要功能。Popsloader为自制固件PS模拟器发展开辟了新的方向，直到现在大家所使用的3.52 M33-3中，Popsloader还在发挥着余热，令自制固件的PS模拟功能更加完善。




▲小小插件却对自制固件PS模拟器功能的完善提供大帮助。

## 事件3 老牌软件再创新高

Booster总是能在经历了一段时间的沉寂后一下子走在别人前面，Devhook V0.52.0100的更新支持了PSP最新的3.11固件，让广大玩家能再次与Sony官方同步。安装新版Devhook，仍需要玩家先下载官方的升级文件，然后自行在PSP上对升级文件进行解压，另外还需要刷机。如果

**2007年3月11日**

2.71固件降级程序完善版发布，修正了原来2.71降级程序idstorage功能上的一些小错误，令2.71软降级更完美。

**2007年3月28日**

Sony发布3.30版系统固件升级包，新版本加强了PS模拟器的游戏兼容性，“RSS频道”加入了缩略图，而且增加了“光碟读取速度”的模拟选项，并加入播放记忆棒“VIDEO”文件夹下720×480/352×480/480×272解析度MPEG-4 AVC（H.264）格式影像文件的功能。

**2007年3月30日**

Team C+D小组发布3.30固件解密程序，为3.30 OE-A自制固件的诞生打下基础。

**2007年4月16日**

Dark Alex推出3.30 OE-A自制固件。自Sony推出3.11官方固件升级包后，Dark Alex一直就没有发布过新版自制固件，而不久前又传出由于自制固件功能过多导致超出PSP Flash存储芯片容量这一屏障的坏消息，Dark Alex在Sony发布3.30官方固件后做出的48小时内放出3.30 OE-A自制固件的承诺虽然没能实现，但最终还是在3.40版官方固件诞生前发布了3.30版自制固件。

**2007年4月17日**

3.30 OE-A修复菜单返回程序诞生，可以无须关机通过程序返回OE系列自制固件修复界面。

**2007年4月19日**

Sony发布3.40版本固件升级包，加强了PS模拟器的游戏兼容性，并可以与PS3共享PS模拟游戏存档。

**2007年4月20日**

Dark Alex发布3.40 OE-A自制固件和3.30 OE-A’自制固件升级程序，这次Dark Alex在24小时内完成了3.40自制固件的开发，在第一时间赶上官方固件发布的步伐。

**2007年5月31日**

Sony发布3.50版系统固件，增加了一些与PS3联动充当遥控以及“RSS频道”的功能。当然，更重要的是堵住了所有迄今为止发现的系统漏洞。

**2007年6月24日**

国内忽然流传出神奇记忆棒降级3.50版PSP的传闻。经证实，这种降级方法其实是采用了Sony官方在PSP电池接口暗藏的一个修复模式开关引导记忆棒降级程序完成降级过程。这种降级方法使用于各种主板版本、主机版本PSP，当时最新的3.50系统主机也能通过这一方法成功降级。消息一经放出立刻引起轰动，但由于需要特殊硬件条件，所以很快就被Noobz小组发布的新降级程序而淹没。


▲神奇电池引导降级程序软降3.50版PSP。

**2007年6月26日**

Noobz小组发现3.50版官方固件漏洞，成功通过美版和欧版《Lumines》存档漏洞导致的游戏数据溢出启动自制软件。为了证明漏洞的真实性，他们还发布了“Hello World”程序。

**2007年6月27日**

Noobz小组放出3.50官方固件降级程序，不论你的PSP主板是何种版本，TA-079、TA-082还是TA-086，都能够配合美版或欧版《Lumines》游戏，通过它降级成1.50版本主机，新版PSP再次惨遭破解。



▲神奇电池引导降级程序软降3.50版PSP。

**2007年6月30日**

Sony再次发布最新版本系统固件3.51版，堵住了利用《Lumines》降级的系统漏洞，再次为PSP降级套上了一把锁。

**2007年7月2日**

Dark Alex放弃OE系统开发，宣布退出PSP破解业。

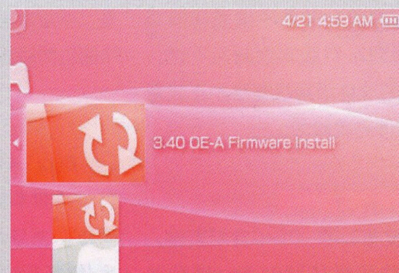


▲曾经熟悉的DevHook图标，现在已经不再出现在广大玩友的PSP中。

你以前用老版本的Devhook刷过机，还需要事先卸载。不过可惜的是Devhook V0.52.0100也由此成为它到目前为止最后的版本，之后随着自制固件功能越发强大、使用更便捷，DevHook这款老牌固件模拟软件存在的价值也越来越低，渐渐边缘化，从广大玩家的视线中移去。

## 事件4 OE系列自制固件辉煌依旧

伴随自制固件和降级程序的诞生，Dark Alex在PSP破解业的地位也是不断提高。而3.30 OE-A版自制固件发布姗姗来迟一度让许多人怀疑Dark Alex是否已经大势已去，而随着3.30 OE-A自制固件的发布以及后来3.40自制固件24小时破解事件，Dark Alex的能力再次得到了肯定。3.30 OE-A修正了从待机状态恢复系统不稳定的问题，加入防护错误防止载入更高版本的固件的功能，而3.40 OE-A以及同时发布的3.30 OE-A’升级程序修正了写入随机数据到内存时可能发生的崩溃错误以及无法正常自动启动的问题，OE系列自制固件也从此走向了巅峰。但谁也不会想到，3.40 OE-A竟然会是OE系列迄今为止最后的版本。



▲OE系列自制固件从此走向没落。

## 事件5 传言Sony堵住降级漏洞

Sony与破解者们的战斗一刻也没有停息过，但很可惜，每次发布的新固件最终都落得被攻克的下场。5月份的PSP破解界格外清静，Sony并没有立刻对3.40 OE-A自制固件做出回击。随着软、硬降级技术的成熟，市面上充斥着大量降级后被刷入OE自制固件的PSP，这也使得Sony打算下狠心整治PSP破解市场。传言Sony即将发布的4.00固件系统，首先会从软件上堵住破解漏洞，另外5月下旬新出厂的PSP还将采用特别的加密机制，从硬件驻起防线。这使更多人将视线集中在了Dark Alex身上，希望这位黑客能以自己的实际行动回击Sony，在第一时间发布下一个新版本系统自制固件。

## 事件6 3.50 OE自制固件再次姗姗来迟，Dark Alex宣布退出破解业

6月20日，据Sony发布3.50官方固件升级包已经有20多日，许多PSP开发者们都声称已经完成了3.50版官方固件解密工作，但3.50 OE却迟迟未能现身。据说此时Dark Alex等人已经在着手3.50版自制固件的开发，只是完成进度才只有5%。3.50官方降级程序降级PSP后，无法再次升级为3.50版本固件，导致更多人将目光集中在3.50 OE

**2007年7月4日**

Noobz小组发布新版降级程序，支持日版《Lumines》UMD启动HEN350，从而运行降级程序。

**2007年7月14日**

Team M33小组发布3.51 M33自制固件，开创新的M33自制固件系列，在继承了OE系列自制固件所有优秀功能的基础上加入了对3.51版本固件的支持。

**2007年7月15日**

Team M33小组发布首个3.51 M33自制固件补丁，修正无线网络错误问题，从此揭开了M33系列自制固件疯狂升级的过程。

**2007年7月17日**

Team M33小组发布3.51 M33的另一个升级补丁，开始加入自己编写的免UMD引导运行ISO的驱动。

**2007年7月18日**

Team M33小组连续发布3.51 M33-4、3.51 M33-5自制固件升级补丁，修正了M33免UMD引导运行ISO驱动的一些错误，并为插件加入1.50 Kernel-mode（实模式）运行的game150.txt配置文档，使得插件功能更加强大。

**2007年7月19日**

Team M33小组发布3.51 M33-6自制固件升级补丁，加入了Sony在官方固件中暗藏的“Sony NP9660”（Sony官方免UMD运行ISO的载入驱动）。

**2007年7月21日**

Noobz小组再次发布支持日版、韩版《Lumines》UMD启动的HEN350，实现全版本《Lumines》游戏都能引导降级程序的目标。

**2007年7月21日**

Team M33小组发布3.51 M33-7自制固件升级补丁，修正了无线网络补丁，加入了1.50实模式下的4级亮度开启，在修复模式加入1.50自制程序硬启动选项，最重要的是新版本大大加强了M33小组制作的“M33 driver”免UMD运行ISO驱动的兼容性，全面超越“Sony NP9660”驱动，将免引导运行ISO的功能提高到一个全新高度，也从此彻底超越了OE系列自制固件的功能。

**2007年7月24日**

Sony发布3.52版本系统固件升级包，依旧是加强PS模拟器游戏的兼容性，但很快就被发现在玩从官方网站下载的《生化危机 导演剪辑版》时一部分特定场景会发生异常现象导致无法继续游戏。官方预定在9月份新发布的固件版本中修正此Bug。

**2007年7月25日**

Team M33小组发布3.52 M33自制固件，在最短时间内追赶上Sony官方固件的更新步伐。新版本再次加强了“M33 driver”的兼容性，并且还修正了PS模拟器的兼容性。

**2007年7月28日**

老牌PSP多功能管理软件IRShell更新3.60版，开始支持M33系列自制固件。

**2007年7月29日**

Team M33小组发布3.52 M33-2自制固件升级补丁，在加强“M33 driver”兼容性的同时也改进了PS模拟器兼容性，并且补充了超频功能，加入了格式化Flash1区域的指令，使用起来更加方便。

**2007年8月5日**

IRShell发布3.61版，修正了诸多Bug，更好地支持M33系列自制固件。

**2007年8月6日**

OE系列自制固件开放源代码。

**2007年8月18日**

Team M33小组发布3.52 M33-3自制固件升级补丁，新版本加入了访问Flash2、Flash3区域的指令，加入新的PSP频率、加入UMD Dump功能，最重要的是解决了UMD Video长久以来无法模拟、引导的问题，全面支持UMD Video。

**2007年8月21日**

M33小组发布3.52 M33-4自制固件升级补丁，再次修正了自制固件的一些小错误。

**2007年8月23日**

Dark Alex发布电池修改程序，彻底揭开电池降级之谜，通过软件改写PSP电池中隐藏的EEPROM，进入PSP工厂模式，实现引导特别处理的记忆棒中特定程序的目的，通过程序可以修复变砖的PSP、为PSP降级，揭开了Sony隐藏在PSP中最大的秘密。

上，希望通过它享受3.50系统的新功能。很多人都不明白这其中究竟有什么问题导致3.50 OE自制固件迟迟不见踪影。

3.50降级程序的闪电般推出着实让广大玩家欣喜了一把。不过，玩家们的高兴劲还没过去，Dark Alex却突然在7月2日正式宣布将停止OE系统的开发，并且远离PSP舞台。原因则是多方面的，一方面OE系统开发占用了Dark Alex太多时间，从而失去了一些东西；另一方面，Dark Alex非常怕威胁到自己个人安全，甚至被Sony起诉。由于消息是在Dark Alex个人网站（http://dark-alex.org）上发布，可信度非常高，可以排除某些人恶作剧所为。而且在消息发布后几天，Dark Alex也更改了个人网站内容，网站上原有的PSP破解的相关信息不复存在，打开页面只能看到一个领带型的图片标志。

▲一个神秘的小领结宣告Dark Alex退出破解业界。

稍后的几天，网上各种传言不断。有消息说，Dark Alex将不会放出OE系统的源代码，这意味着如果有人想接手OE系统继续开发并不是一件容易的事情。还有消息说，Dark Alex的伙伴Mathieu仍在进行3.50 PRX固件的研究，3.50 OE系统的出现是迟早的事情。OE系统凭借强大的功能吸引了众多用户，国内销售的PSP中大部分都刷入了OE系统。Dark Alex的离去将是PSP破解界的一大损失，同时也让PSP破解的前景划上了更多问号。可谁也没想到，之后盼来的却是另一款功能更加强大的自制固件。

## 事件7 来自俄罗斯的黑马 Team M33

提起俄罗斯黑客的水准，那可是电脑破解界的传奇，Windows XP的破解、视窗源代码被盗……这些令人惊骇的事件都与俄罗斯人脱不了关系。而对于小小的PSP掌机，俄罗斯黑客们也并没有放过，一直在默默地进行着研究，就在Dark Alex留下3.51自制固件研发的难关，为PSP破解界埋下阴云而宣布退出PSP破解界不久，俄罗斯的M33小组发布了名为3.51 M33的自制固件。它不但继承了OE系列自制固件的各种优点，新开发的免盘引导驱动、支持UMD Video等功能更是全面超越OE系列自制固件，频繁的更新为PSP破解业注入新的活力！

M33 ~hacking team~

▲M33小组推动着自制固件走向更加强大的未来。

短短半年的时间里，PSP破解业界又发生不少大大小小的事情，一个Dark Alex走了，却又有M33小组树起了新的旗帜。破解与反破解的战争在2007年依旧进行着，除非Sony先放手停止更新PSP固件，不然这场战争还是会永无止境地打下去吧！

# 开启潘多拉的魔盒

## ——PSP降级大百科

文 冰淇淋

降级，永远是各位PSP玩家们讨论的热点话题。而在这短短的半年时间中，PSP降级程序的发展远远超过了想象，除了发现新的高版本漏洞激活降级程序外，Sony暗藏在PSP中最大的秘密——维修模式也被挖掘了出来，成为了万能降级程序的窗口。不论你手上的PSP是什么固件版本、什么主板版本，只要配合降级程序就能将你的小P回归到1.50版本！不过首先声明，PSP降级具有一定风险，下面我们就来为大家详细介绍一下吧。

## 《Lumines》降级程序

### 利用官方固件漏洞降级

自1月底Sony发布了官方3.10版固件后，PSP软降就成为一场遥不可及的梦。随后的3.10、3.30、3.40新版本固件相继发布，却未曾有任何降级软件发布，5月底，Sony官方公布了最新3.50系统固件，随后出厂的PSP新机使用这个版本固件作为出厂固件，也就是说市面上存在的3.03以及更早版本的软降机越来越少，而价格也如同当年的1.50主机一样越抬越高。当时虽然已经有玩家发现了电池降级的方法，但由于没有公开所使用的特殊软件和硬件，因此当时并没能成为解决广大玩家降级需要的工具。而2007年6月26日，3.50版本系统漏洞被Noobz小组发现，而该漏洞与当年《GTA》漏洞原理类似，同样是利用美版和欧版《Lumines》游戏中的数据溢出，来使得自制软件得以运行。他们还放出了“Hello World”程序，以证明漏洞的真实性。正当玩家们还在为漏洞的发现而兴奋时，第二天，Dark Alex联合Noobz小组，根据此漏洞放出了3.50降级程序，并在不久后加入日版、韩版《Lumines》漏洞降级程序，不论你的PSP主板是何种版本，TA-079、TA-082还是TA-086，也不论你的PSP固件版本是2.00、2.60、2.71还是3.40，只要拥有一张《Lumines》游戏UMD，都能够先升级到3.50版降级成1.50版本主机。接着就是升级3.52 M33自制固件享受比官方系统还要强大的游戏、影音功能了。下面就让我们来看看新版降级程序的使用吧！

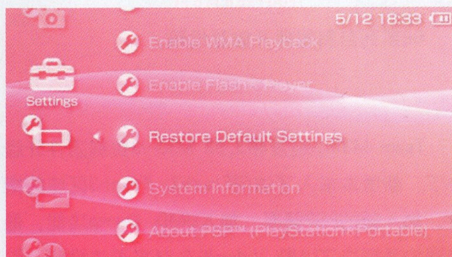
### 降级前准备

首先，你必须有一台3.50版本固件的PSP（这不是废话嘛……）；其次，一根用来存储降级程序的记忆棒一根；再次，美版或欧版《Lumines》游戏UMD一张；另外，你还需要保证PSP主机内电池剩余电量在75%以上，否则降级过程无法进行。

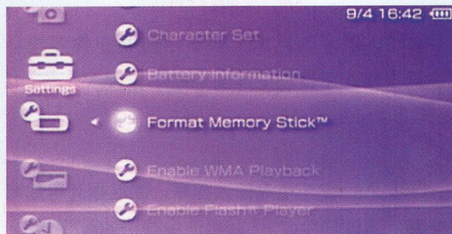



### 降级步骤详解

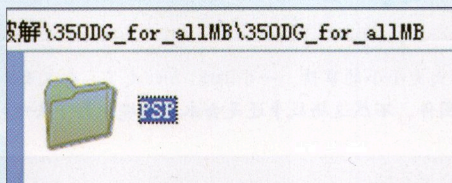
第一步：请将你的主机恢复出厂状态，并在恢复后将系统语言设置为英文。



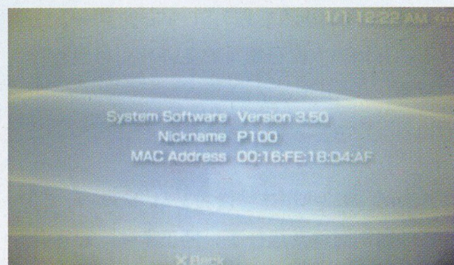

第二步：用PSP格式化记忆棒，格式化前记得备份记忆棒中的内容。



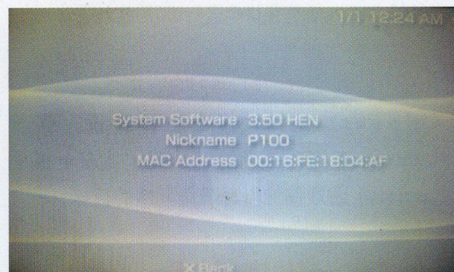

第三步：上网下载降级傻瓜包，下载完毕后将降级包解压缩，然后将压缩出来的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下即可。



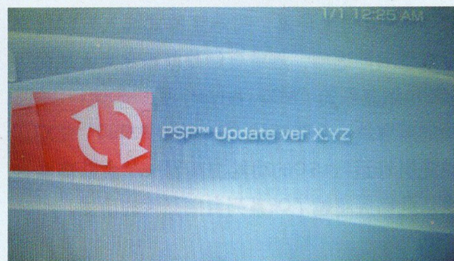

第四步：将电量超过75%以上的电池及《Lumines》UMD放入PSP，再插上外接电源后打开主机。确认自己的主机为3.50版后就可以开始降级了。



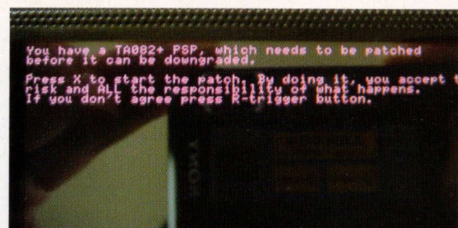

第五步：运行《Lumines》游戏，在按下START键跳过厂商LOGO后，屏幕会在连续闪烁蓝色及灰色画面，正常的话闪烁完毕之后会自动返回PSP系统界面。这时再查看主机信息，就会发现固件版本变成了“3.50 HEN”。如果没有返回系统界面而直接黑屏死机，那么只需关机再来，直到成功即可。



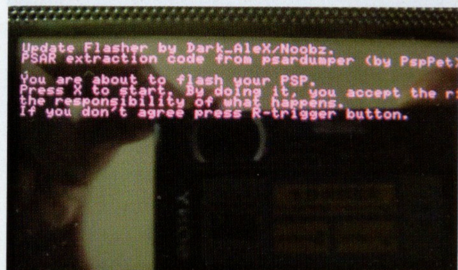

第六步：运行记忆棒中的“PSP Upated ver X.YZ”，即可进入降级程序界面。




第七步：如果你的PSP的主板是TA-082以上型号（例如TA-082、TA-086，即主机后方UMD舱盖内写有IC1003字样的PSP），那么降级程序会自动提示需要打补才能继续降级过程，这时按×键即可。如果你的PSP为老版主板，则不会出现此画面，直接进入下一步。




第八步：熟悉的Dark Alex出品降级程序界面呈现在你的面前了，按×键降级，按R键放弃。当然是毫不犹豫按下×键啦。下面就剩下等待两次的百分表示进度完成了。




第九步：等待片刻后，屏幕上会显示大大的“OK”两字，并且会提示按×键重新启动PSP。重启后依旧会出现蓝屏白字的警告画面，这时按下○键会重新进行出厂设置，设置完毕后一台1.50版本PSP就顺利诞生了。




使用《Lumines》漏洞降级安全性还是很高的，而且软件使用比较方便，只是需要一张《Lumines》光盘引导降级程序这一点条件比较难以满足，不过现在各地电玩店一般都有提供这项服务，自己实在搞不定，就只好去电玩店找老板帮忙啦。最后给出《Lumines》降级傻瓜包下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/PSP3/Lumines.rar。

## 神奇电池降级程序

不久前，国内曾经出现了一颗据说是来自Sony工厂中的“神奇电池”，能够激活PSP的“维修模式”，可以将任何版本的PSP通过软件降成2.71系统，甚至是无法启动的“砖头”也能够通过这个方法进行修复。然而并不是人人都能够得到这块神奇电池，所以在后来的《Lumines》降级程序出现之后，人们很快就淡忘了这种并不实用的降级方法。但Hacker们却没有因发布《Lumines》降级程序而沾沾自喜，在Dark Alex和其他的几位朋友的共同努力下，终于还是攻破了PSP系统的最后一道防线。他们找到了神奇电池的秘密之所在，通过他们自己的代码激活了隐藏着的“维修模式”，借此随意改写PSP的固件芯片上的系统文件，为包含最新3.52版本在内的任意固件版本PSP进行降级。

### 神奇电池

在一块原装PSP电池内其实还附带了一颗EEPROM芯片，上面记录着指示PSP启动模式的神秘代码。这颗芯片通过PSP电池上的第三根金手指与主机连接，当PSP接通电源启动时，在还没有加载任何固件信息的情况下将首先读取电能供应机关——电池上的信息，一旦写入了PSP“维修模式”的激活信息后，芯片就会引导PSP跳过系统固件的启动，进入这个神奇的模式，在无固件情况下直接读取记忆棒上的工具程序，对主机进行检测和修复。因为这里已经完全将系统固件隔离，也就不存在什么高版本、低版本和那些保护、防写入代码，哪怕系统已经由于误操作而完全无法启动（变砖），仍然可以使用“修复模式”来重写PSP固件系统。打个比方，改写过的EEPROM就好比重装系统时使用的引导盘，你只需要一张能够引导系统的光盘就能将一块硬盘空空的电脑启动。这次Dark Alex发布的电池降级程序中就包含了能改写电池内EEPROM信息的程序，将普通电池变成神奇电池。通过这个程序，人人都能拥有神奇电池，进入“维修模式”。

### 神奇记忆棒

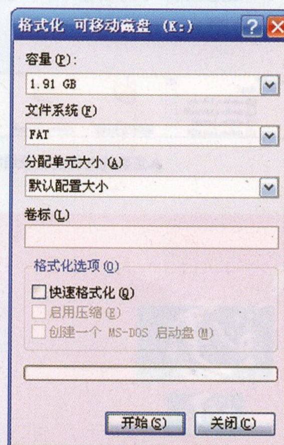
此前，大家以为只要有了神奇电池就可以配合记忆棒中的普通降级、修复程序使用了。但经过Dark Alex等人的研究发现，想要在“维修模式”使用记忆棒中的程序，必须对记忆棒也进行特殊加密。只有在记忆棒的头几个区块内写入特殊的信息，记忆棒才能在PSP进入“维修模式”后被正确地辨识。之后，还必须在记忆棒上安装相应的程序，以供“维修模式”下加载执行。这就好比重新安装系统，你不仅仅需要修改Bios允许光盘引导启动，还需要一张能够正常安装系统的系统安装盘。而Dark Alex等人经过不懈努力，也成功地制作出了这个神奇的记忆棒加密程序和配套的降级、修复软件。此前国内出现的神奇电池和所搭配的记忆棒及软件因为是使用的官方维修工具，仅能够将PSP还原至2.71系统（因为只有这个版本以上的系统固件才能驱动包括最新的TA-086主板在内的所有PSP主板），而要回到1.50则还需要另外使用Dark Alex的2.71至1.50降级软件。而在这次的Dark Alex发布的程序中，系统恢复工具包贴心地准备了高版本主板降级1.50所需的补丁程序，使用它我们可以将任何主板版本的PSP都一步降级到1.50版，可以说在功能上完全超越了Sony官方提供的程序。下面我们就来看看这款功能强大的软件是如何制作和使用的吧。

### 制作篇

在开始制作神奇电池和记忆棒前，先来说一下需要准备的一些“原材料”。首先是一根原装记忆棒，而且必须是“Memeroy Stick Pro Duo”（高速短棒），不能是“Memeroy Stick Duo”（普通短棒）。只有“Memeroy Stick Pro Duo”这种型号的记忆棒内才拥有可供写入加密信息的特殊区块，如果使用“Memeroy Stick Duo”将无法写入，导致启动失败。大家可以通过手头记忆棒上印刷的文字来辨别记忆棒是高速还是普通的，这里特别提醒大家，豪华版PSP随机附赠的就是普通短棒，因此不能使用。另外需要准备一块原装PSP电池，组装电池可不一定拥有EEPROM，因此很可能无法改造。剩下的就需要电脑一台、能够正常使用的PSP一台、PSP充电器一个以及USB数据连接线一根，这些相信大家手边都有吧。

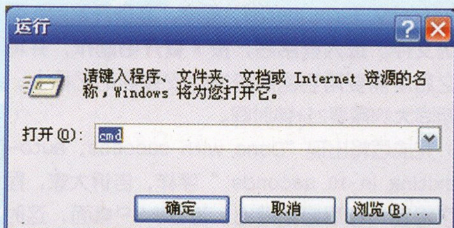
### STEP.1 格式化记忆棒

1.通过USB接口将PSP与电脑连接，鼠标右键点击资源管理器中新出现的“可移动磁盘”，然后选择进入菜单中的“格式化”选项。由于格式化操作将会清除记忆棒上的所有数据，所以请务必备份好游戏存档等重要数据，然后再点击“确认”开始进行格式化。

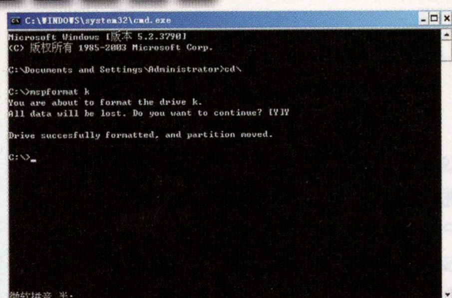



▲格式化记忆棒。

2.将压缩包内的mspformat.exe文件拷贝至电脑的C盘根目录下，然后在Windows开始菜单中，选择“运行”调出运行窗口，输入“CMD”进入命令行模式。然后使用键盘输入“CD\”进入C盘根目录（如果你的系统不是安装在C盘需要先输入“C:”指令，再输入“CD\”确保进入C盘根目录），在C:\光标后输入命令“mspformat X”，这里的X为连接PSP后出现的“可移动磁盘”的盘符。稍等片刻，记忆棒就会被格式化为了一种特殊的FAT文件系统，并且写入了进入PSP恢复模式下的加密信息。



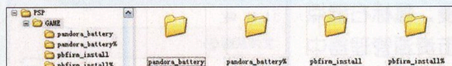

▲用“运行”进入命令行模式。



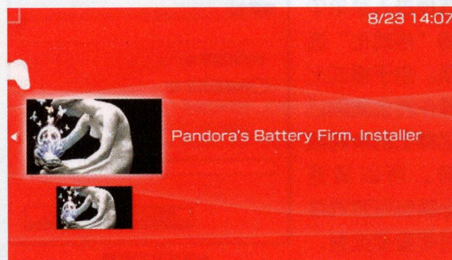
▲输入命令mspformat X。

## STEP.2 制作神奇记忆棒

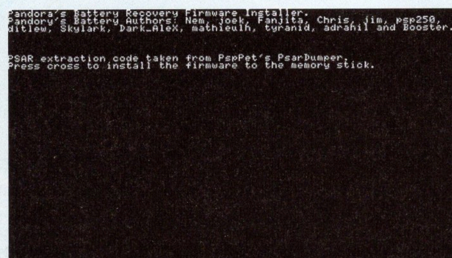
1.重新启动PSP，再度插上USB连接线使PSP与PC相连，在记忆棒上建立PSP文件夹，然后再在PSP文件夹内建立GAME文件夹（如果是OE或M33自制固件则需创建GAME150文件夹），将压缩包内的pandora_battery、pandora_battery%、pbfirm_install、pbfirm_install%四个文件夹拷贝至其中。将1.50系统升级包拷贝至记忆棒根目录，并将其重命名为UPDATE.PBP。完成后再次拔下USB连接线，并关闭PSP电源，以彻底断开USB连接。



▲正确的文件夹目录结构。



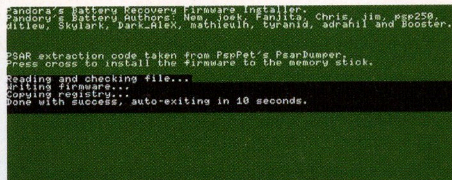

▲Pandora's Battery Firm.Installer



▲按×键开始。

2.重新开机后运行记忆棒中的“Pandora's Battery Firm.Install”程序，准备开始制作系统文件。进入程序后，按×键开始制作，并将之后所需要用到的系统文件安装到记忆棒上，期间大约需要2分钟时间。

3.完成后将出现“Done with success, auto-exiting in 10 seconds.”字样，告诉大家，程序将在10秒后自动退出，返回PSP桌面，这时需要再次关闭PSP电源。

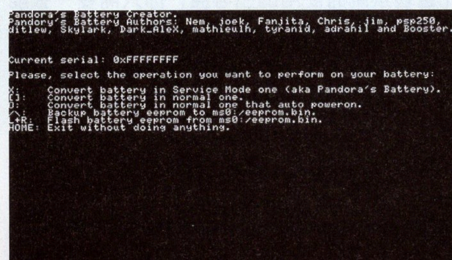


▲神奇记忆棒上的固件程序已经安装完毕，10秒后自动退出。

4.重新打开PSP，使用“USB连接”方式接入电脑。将压缩包内的msinst.exe拷贝至电脑的C盘根目录下，然后在Windows开始菜单中，选择“运行”，输入CMD进入命令行模式。输入“CD\”进入C盘根目录，然后输入“msinst X msipl.bin”，这里的X为连接PSP后出现的“可移动磁盘”的盘符。至此神奇记忆棒制作完成。

## STEP.3 制作神奇电池

再次关闭PSP电源，断开PSP与电脑之间的连接，重新启动PSP之后运行记忆棒上的“Pandora's Battert Creator”开始制作神奇电池。进入程序后，将可以看到一串列表，这时按下不同的按键将可以将PSP电池改造为不同的引导模式。



×：将电池设置为“维修模式1”（也就是变为神奇电池）。

□：将电池设置为“普通模式1”。

○：将电池设置为“普通模式1”并附带自动开机功能。

△：备份当前电池EEPROM芯片中的数据，并保存至记忆棒根目录下的eeprom.bin

L+R：将记忆棒根目录下的eeprom.bin内的数据重新写入电池的EEPROM当中。

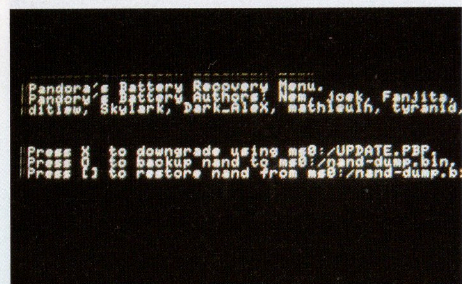
HOME：什么也不做，直接退出程序。

因为是要制作神奇电池，所以在这一步按×键开始。完成后，程序将自动退出，并返回PSP桌面。至此，神奇电池就制作完成了！

## 使用篇

如果在之前的使用篇中都根据说明正确完成了，现在便可以用手中的神奇电池与神奇记忆棒引导PSP启动进行修复、降级的工作了。过程相对之前的那些漏洞降级可谓简单至极。

1.首先关闭要降级（或者是要修复）的那台PSP的电源，将神奇记忆棒插入机器，然后装上神奇电池。因为神奇电池带有自启动功能，所以只要一装上，PSP的记忆棒指示灯、电源指示灯以及Wi-Fi指示灯都会亮起，屏幕上将会出现三行提示文字：



▲进入维修模式，按×键准备开始进行降级。

Press X to downgrade using ms0:/UPDATE.PBP

按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。

Press 0 to backup nand to ms0:/nand-dump.bin

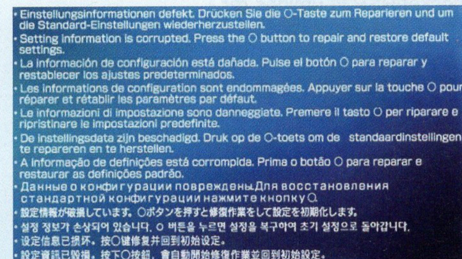
按○键将当前PSP固件芯片内的数据备份出来，并保存为nand-dump.bin。

Press [] to restore nand from ms0:/nand-dump.bin

按□键将nand-dump.bin内的数据重新导回固件芯片。

2.要降级或者是修复变砖的机器选择第一项，按×键开始使用记忆棒根目录下的UPDATE.PBP对机器进行“降级”。按下×键之后，将会有一个约30秒的文件解压过程，然后才是真正的降级确认提示，这时还需要再次按×键确认将要对PSP进行操作。如果此时反悔，可以按R键退出，但如果你不取下神奇电池，退出后PSP再次重启又会被引导至之前的操作选择界面。

3.按下×键，2分钟之后，降级完成，这时请卸下神奇电池，然后为PSP插上电源，开机等待着你的将是蓝色系统修复画面，不要害怕，这仅仅是需要修复一下系统设置文件。按○键确认重启，又一台1.50版PSP诞生了。之后可以继续安装3.52 M33这样的自制系统，这里就不做详细介绍了。



▲蓝屏画面。

最后补充一句，由于这时的刷机是“维修模式”下的，所以即使中途发生意外断电，或者在记忆棒里放错了升级包，统统可以再次插入神奇电池开机重新来过。另外，文中软件下载地址为：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4181。

文 寰仔

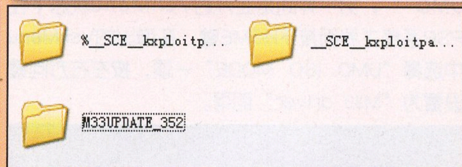
# 史上最强3.52 M33-3自制固件完全使用说明

自从Dark Alex发布了首款SE系列自制固件后，这种全新的破解方式就凭借其使用简单、支持插件易于扩展以及拥有超越官方固件的强大功能而迅速走红，将DevHook彻底从玩家的PSP中挤掉。而在完成了3.40 OE的开发后，Dark Alex宣布退出PSP破解圈，无疑使广大自制固件使用者们对自制固件的发展前景深表担忧。而就在这时，M33系列自制固件的诞生让玩家们再次看到了新的希望，下面我们就来为大家介绍一下这款固件的安装过程吧。

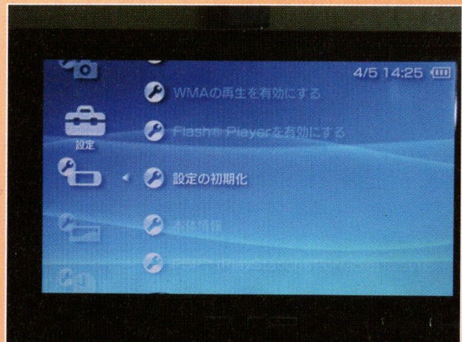
## 简介

来自俄罗斯的M33破解小组在Dark Alex发布退出破解届不久，就迅速展开了高版本自制固件的开发工作，很快发布了全新的3.51 M33自制固件。新版本自制固件在继承OE系列强大功能的基础上，加入了对最新3.51官方固件的模拟支持。就在许多玩友们还在怀疑这款来路不明的自制固件真实性的时候，M33小组开始连续发布3.51 M33自制固件升级补丁，之后又发布了3.52 M33自制固件及升级补丁，开始在自制固件中加入新的功能，“M33 driver”免UMD运行ISO驱动、UMD Video格式ISO模拟功能、Flash1区域格式化、1.50实模式插件……在M33小组的不懈努力下，M33系列自制固件已经远超越OE系列自制固件的功能，开始有越来越多的人使用M33系列自制固件，新的黄金自制固件由此诞生。下面我们就来为大家介绍一下3.52 M33-3自制固件的安装及使用吧。

## 安装说明

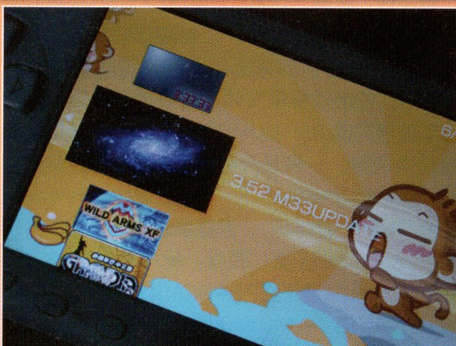



第一步：上网下载3.52 M33自制固件傻瓜安装包，并解开压缩包。使用SSE、OE系列自制固件升级M33的玩家只需将解压后获得的“M33UPDATE_352”文件夹复制到记忆棒PSP\GAME150文件夹下即可。如果是从1.50版官方固件升级3.52 M33，需要将解压获得的“%__SCE__kxploitpatcher”、“__SCE__kxploitpatcher”、“M33UPDATE_352”这三个文件夹全部拷贝到PSP\GAME文件夹下。

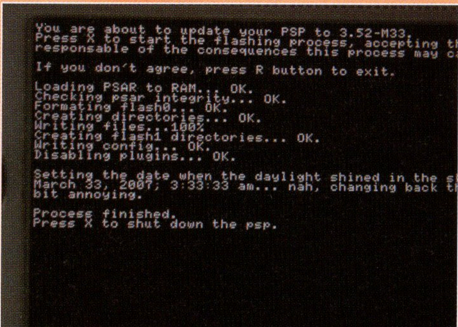


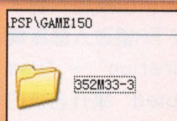

第二步：打开PSP，首先我们在“设定”→“本体设定”中选择“设定の初期化”一项，将PSP恢复出厂设置，并且将系统语言设置为英文或日文。

第三步：启动记忆棒中已经生成的“3.52 M33UPDATE”，保证电量在75%以上，并在外接PSP电源的情况下按×键开始升级过程。如果你的PSP是1.50版，那么还需要先运行记忆棒中的“kxploitpatcher”为PSP打补丁，之后再启动“3.52 M33UPDATE”升级固件。




第四步：稍等片刻后完成升级，按下×键关闭PSP后再次重启，这时进入“设定”→“本体设定”→“本题情报”中查看系统信息，固件版本已经成为3.52 M33了。如果重启后出现蓝底白字的固件信息错误的警告信息也不要紧张，按○键重新启动后进入出厂设置，完毕后PSP就能正常开启了。



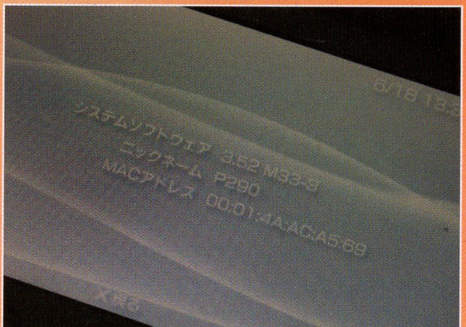




第五步：上网下载3.52 M33-3升级程序，解压缩后将获得的“352M33-3”文件夹放置在记忆棒中PSP\GAME150文件夹下。

第六步：运行PSP记忆棒中图标上写着“3：33：33”字样的3.52 M33-3固件升级补丁，进入后直接按×键开始升级过程。



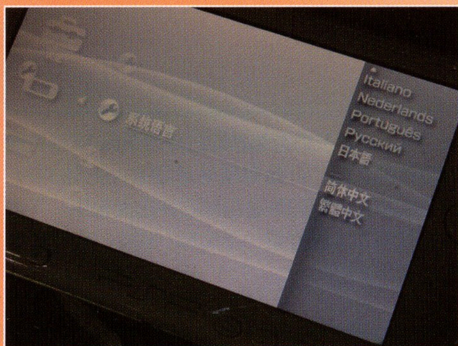

第七步：升级完成后再次按×键PSP会自动关闭，这时再启动PSP，查看固件版本，就会看到“3.52 M33-3”的字样了。至此，安装过程全部完成。



# 使用介绍

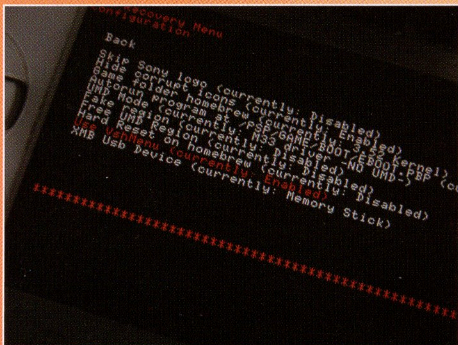
## 系统中文界面语言正常选择

自从2.71 SE-A诞生以来，自制固件就无法正常选择中文界面语言，甚至会因为选择中文而导致PSP变砖。M33系列自制固件从3.52 M33-2版本加入了对简体中文和繁体中文界面语言的支持，现在，只要进入“设定”→“本体设定”→“表示语言”一项，就能够无需安装任何补丁，开启小P的中文界面了。




## 加入VshMenu功能，方便调整常用选项

M33小组一向奉行拿来主义的精神，这个由DevHook开创的便捷功能如今也被加入到了3.52 M33-3中。通过在开机按下R键进入修复模式，我们可以通过将“Configuration”→“Use VshMenu”一项设置为“Enabled”来开启该功能。开启后在PSP系统界面中按下HOME键就能弹出VshMenu了。这里我们可以调节PSP主菜单状态下的CPU频率（CPU CLOCK XMB）、PSP游戏状态下的CPU频率（CPU CLOCK GAME）、设置系统USB连接模式下访问对象（USB DEVICE，可选择记忆棒、UMD、Flash0、Flash1、Flash2、Flash3）、设置ISO引导方式（UMD ISO MODE，可选择Normal模式的UMD引导、M33 driver免UMD引导、Sony NP9660免UMD引导和OE isofs免UMD引导）、选择UMD Video模拟镜像（ISO VIDEO MOUNT）。



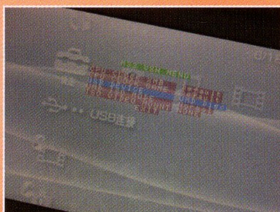
## 模拟UMD Video镜像

PSP UMD Video视频一向是模拟、破解难以攻破的一关，而新版本3.52 M33-3则完美实现了PSP UMD Video的ISO镜像模拟功能。首先，我们需要将视频ISO镜像放置在记忆棒ISO\Video文件夹下，然后在PSP主界面状态下按HOME键激活VshMenu，选择最后一项“ISO VIDEO MOUNT”，按左右方向键来选择视频ISO，选定后再选择VshMenu菜单最后一项“Exit”，按×键退出菜单，稍等片刻后UMD Video镜像挂载就能完成，这时在“视频影像”菜单中就能看到UMD Video的图标了。按○键或START键开始播放，△键能够调出播放菜单，×键返回系统界面，L、R键用来选择章节，左右方向键快退快进，□键返回UMD Video光盘主菜单，○键确定所选择的操作。



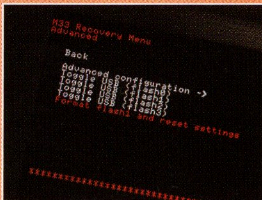

## 直接通过USB接口DUMP ISO

3.52 M33-3另一个强大功能就是通过USB接口直接DUMP UMD光盘ISO。它的功能可不像以前的那些USB DUMP工具一样，在激活UMD Disc作为USB连接设备的选项后，我们接上PSP，就能够识别到一个以游戏编号为卷标的可移动磁盘，里面直接就是ISO格式的游戏镜像文件，直接将其拷贝到电脑上就能够完成ISO DUMP过程。开启这项功能的途径有两种，一种是开机按R键进入修复模式，在“Configuration”→“XMB Usb Device”选择“UMD Disc”，返回系统界面后选择“设定”→“USB连接”即可。另一种方法是在开启VshMenu状态下在PSP系统主界面按下HOME键，在弹出的VshMenu中选择“USB DEVICE”一项，按左右方向键将后面的设定选择为“UMD Disc”，之后步骤同上。有了这项功能，任谁都能够轻松DUMP游戏ISO了。



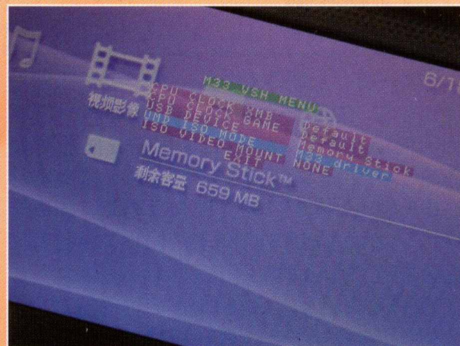
## 格式化Flash1重置PSP设定

PSP的Flash0区域用来保存系统固件文件，而Flash1区域则是用来保存用户设定信息的地方。但是经过长久的升级、降级、刷自制系统、使用各种插件和软件，难免导致Flash1区域积累许多无用文件和错误信息，这时就有可能导致你的自制固件无法引导ISO或是出现一些其他错误。以前遇到这样的问题，想要修复还需要另外下载格式化Flash1区域的软件，而从3.52 M33-2自制固件开始，M33系列自制固件自身就整合了Flash1区域格式化并进行设定重置的功能，这样即使你的PSP无法正常开机进入XMB系统界面，也能够通过进入修复模式直接格式化Flash1区域并重置所有设定来进行快速、简单的修复。这项功能的使用方法是，开机按R键，进入修复模式，选择“Configuration”→“Advanced”→“Format flash1 and reset settings”一项，按×键确定，即可清除所有设置，让你的PSP返回到最纯净的状态。



## 最强的免UMD引导驱动M33 driver

M33系列自制固件之所以能够在这么短的时间内取得玩家们的青睐，最重要的一点就在于不断改良、不断升级的M33 driver。Dark Alex曾经尝试着在SE、OE系统自制固件中加入免UMD引导功能，但由于对游戏ISO的兼容性一直没能提高，许多大作、新作都无法免盘运行，因此这项功能也就很少有人使用。而M33小组在推出3.51 M33-3时就加入自己编写的“M33 driver”免盘引导驱动，经过近十个版本的不断升级，采用这种引导方式目前已经能够运行90%以上的游戏ISO，而PSP平台广受欢迎的《怪物猎人 携带版 2nd》等众多大作也都实现了完美免UMD引导，因此免盘引导的功能再次成为了玩家运行游戏ISO的首选，也成为大家选择M33自制固件的重要原因。设定“M33 driver”引导方式的方法比较简单，一种是开机按R键进入修复模式，在“Configuration”→“UMD Mode”一项按×键选择“M33 driver -NO UMD-”；另一种则是在开启VshMenu状态下在PSP系统主界面按下HOME键，在弹出的VshMenu中选择“UMD ISO MODE”一项，按左右方向键设置为“M33 driver”即可。

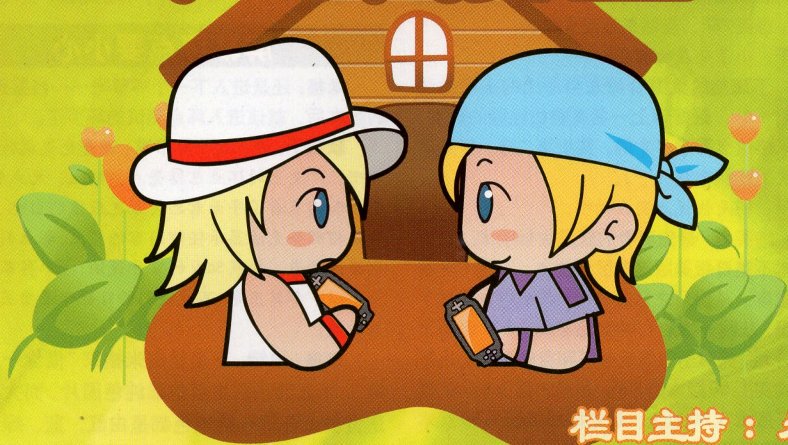



## 加入1.50实模式插件工作状态

由SE、OE系列自制固件创立的插件系统在M33系列自制固件中依旧得到了继承，而且M33小组还对其进行了新的拓展。在3.51 M33-5之后的版本中，我们还可以在记忆棒的seplugins文件夹下创立一个game150.txt的文档，在这里加入需要在1.50实模式下运行的插件，之后在修复菜单激活即可。实模式运行插件将会使其更加稳定、插件功能更加强大。顺带一提，M33系列固件同样可以通过popsloader.prx这款功能强大的PS模拟器插件来选择PS模拟器版本，从而更好地运行各种PS模拟游戏。

介绍了这么多M33自制固件的强大之处，相信大家也都心动了吧！心动不如行动，下面给出文中软件下载地址，你也一定要试试哦！下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/PSP3/M33.rar。

# 米饼教室



栏目主持：米饼

米格大哥，买PSP究竟需要注意哪些地方啊？饼干大叔，PSP究竟怎么拷贝游戏啊？每天，米饼面对一大堆读者来信，都会看到各种各样的初级问题。PSP已经诞生了两年多，PSP玩友大家庭里又加入了不少新成员，为此"米饼教室"栏目也登场《PSP专辑》，来为大家解决各种有关PSP的初级问题，从零开始介绍掌机的玩法和使用。下面就让我们开始今天的第一课——什么是PSP。

## 第一课：什么是PSP

**软饼干**：米格老弟，大清早给俺打电话叫俺过来到底是什么事啊！

**米格**：嘻嘻，今天主要是想做一个有关米饼教室教学效果检查。(^_^)

**软饼干**：你说我们在《掌机王SP》上的栏目啊……那你想调查什么？

**米格**：想调查一下经我米格的指导，饼干你到底掌握了多少有关PSP的软硬知识。(XD)

**软饼干**：(i_i)就为了这点事情就打扰俺一个月才一次的懒觉啊！

**米格**：反正已经都起来了，就少几句抱怨，快点准备回答我提出的问题吧！首先，当然那是从最基础的问起，什么是PSP？（-O-）

**软饼干**：就这点问题也想难倒我？且听我慢慢道来！

### 什么是PSP？




Play Station Portable（PSP）是日本Sony旗下的SCEI（Sony电脑娱乐）于2004年12月12日在日本发售的掌上型游戏机。标准售价为19800日元，目前在国内的售价从1300～1500元不等，取决于颜色与版本。PSP的屏幕采用TFT全透式夏普ASV超广可视角液晶屏幕，显示效果一流，可以说是PSP最大的卖点之一，当然为与之相配，PSP的图形芯片性能也不一般，介于PS与PS2之间的3D多边形绘图能力，支持曲面NURBS建模和Hyper-Smooth快速3D平滑技术也让PSP的3D效果更出色。目前除了型号为PSP-1000的老版外，9月20日还将在日本推出改良的PSP-2000型，新版本的体积更小、重量更轻、增加电视输出功能，并且还在诸多细节上做了改良。两个版本的PSP详细规格参数资料还是请大家参看"卷首特报"中米格带来的介绍吧！

**软饼干**：怎么样，回答得不错吧！

**米格**：哼，马马虎虎吧！（XD）

**软饼干**：那现在你可以告诉俺究竟有什么事情了吧！

**米格**：其实鉴于我们栏目在《掌机王SP》上大受欢迎，所以决定将栏目搬上这次的《PSP专辑》！（^O^）

**软饼干**：真的？那我可要好好回忆一下以前上课的内容啦！想起来了！我们第一课的内容好象是小白米格力辨PSP光盘！

**米格**：(o_O)你又想被灭口了吧……哼，就罚你背诵米格撰写的UMD专业介绍吧！

### 什么是UMD？

Universal Media Disc（UMD）是SCEI为PSP专门开发的一种特制大容量光碟多媒体存储媒介，直径6cm的小巧体积，却具备1.8GB的超大容量，以及安全防护防盗拷设计，外部采用硬壳保护不怕光碟受损，能广泛运用在游戏媒体、影像媒体、音乐媒体等多种用途，目前除了SCEI使用UMD光碟生产PSP掌机对应游戏软件之外，也有包含Sony音乐、环球、艾回等唱片公司推出UMD音乐光碟。



好莱坞八大影业对UMD光碟曾经非常看好，推出了许多UMD光碟电影，但最终由于PSP可以播放记忆棒中存储的MP4电影这一技术的冲击，UMD电影还是没能迈向美好的明天。

UMD的使用非常简单，打开PSP上的UMD盘舱后将UMD光碟与碟套一并插入，这样就大大降低UMD光盘的磨损可能性。如果你的PSP处在系统界面下，插入后PSP就会识别到UMD光盘，并自动跳转到UMD预览按钮下，这时直接按START键就能运行UMD光盘了。UMD光盘目前只有只读格式，使用128位AES加密技术，生产技术也由Sony独家垄断，因此目前市面上还没有任何盗版盘推出。

**软饼干**：其实相比UMD，大家更加关心的应该还是记忆棒吧。

**米格**：那是，毕竟现在大家玩游戏主要还是靠棒子！不过一张UMD做游戏引导还是有必要的。

**软饼干**：对了，你以前可是做过记忆棒评测的人，记忆棒部分还是继续交给你来介绍吧。

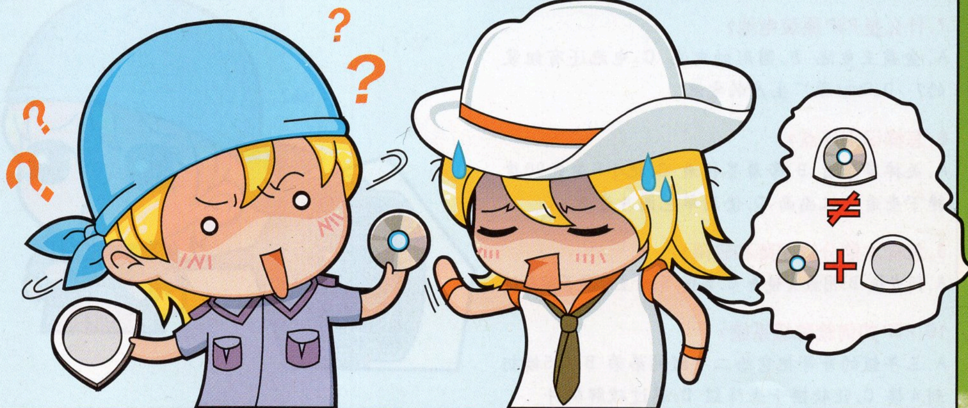
**米格**：没问题！（^_^）

### 什么是记忆棒？




记忆棒，英文名称叫做Memory Stick，它是一种可移除式的快闪记忆卡格式，记忆棒被大量应用于Sony家族的电子产品上，数码相机、手机，当然还有我们手中的PSP。虽然记忆棒是由Sony独家开发的标准、独家支持的标准，但为了弥补技术上的不足，Sony还是授权了很多第三方生产厂商来生产兼容记忆棒产品，其中最为常见的就是SanDisk和Lexar两个品牌的记忆棒，而事实也证明，这些闪存生产大厂制作的记忆棒往往质量更好、寿命更长。

PSP所使用的记忆棒是Memory Stick Duo，它的外形尺寸为31.0mm×20.0mm×1.6mm，目前产



品最大容量为8GB，而根据Sony公布的资料来看，记忆棒在理论上将能达到最高32GB的容量。记忆棒的速度才是大家最为关心的话题，Memory Stick Pro Duo记忆棒理论最高读取速度为160 Mbps（20 MB/s），最小写入速度为15Mbps（约1.9MB/s），当然这些理论值在现实中是很难达到的。由于使用条件的种种限制，一般使用时PSP能达到最高速度的一半就已经很不错了。市场上2GB容量以下记忆棒的可选品牌还是比较丰富的，4GB容量的记忆棒目前最多的就只有Sony组装记忆棒和Sandisk记忆棒了。由于PSP破解游戏需要通过记忆棒来运行，因此一款大容量、高速度的记忆棒也成为购机必备之物，比较推荐的是4GB高速组装记忆棒，它是目前性价比最高的产品了。

**软饼干：**嗯，今天又给俺饼干上了一课啊！咦，为什么我要说又……

**米格：**上次不是给你讲过一次了嘛！有了这些基础知识，大家买机、用机时就不用愁啦。

**软饼干：**听了这么多基础知识，大家一定都累了吧，现在下课十分钟，休息之后我们准备进入第二课——PSP购机教程。

### 课余时间

软饼干：下课啦，下课啦！饼干我来给大家出几道题目，考察下各位玩家的游戏知识吧，每题10分，总分100分，看看你能拿多少。以上题目如全答对，那么恭喜，上节课总算没有白上。如果答不对，那就请继续掏出笔记本准备进入下一节课的内容吧。(-_-)

1.什么是PSP？
A.手机 B.PS2的改良版 C.照相机 D.掌上游戏机

2.PSP是谁发明的？
A.火星联盟 B.比尔·盖茨 C.宫本茂 D.Sony

3.PSP买回家以后，我们该怎么打开它？
A.等它自动打开 B.寄给米饼来打开它 C.用锤子砸开 D.拨动主机右侧开关

4.什么是UMD？
A.不明飞行物 B.暗器 C.无人监测飞行器 D.PSP专用格式光盘

5.什么是记忆棒？
A.一种冷饮 B.记录卡 C.人工智能记忆体 D.一种闪存载体

6.如何检验机器是不是翻新的？
A.用牙咬一下测试硬度 B.用PH试纸验一下 C.看人品 D.查看机器有无磨损的地方

7.什么是PSP原装电池？
A.金霸王电池 B.圆形的电池 C.电池还有组装的？ D.Sony原厂生产的电池

8.怎样识别坏点？
A.关掉屏幕看 B.带着墨镜看 C.把小P垂直90度摔下查看死机画面 D.使用单色图片查看

9.怎样才能分辨硬降和软降？
A.问老板 B.用放大镜看 C.靠猜 D.看主机是否被拆过

10.PSP如何软降级系统？
A.三年级的哥哥把它给二年级的弟弟 B.从5楼扔到4楼 C.让软饼干来降级 D.通过破解软件

# 第二课：购买PSP跟我们来

## 软降硬降要区分

**米格：**想买PSP，当然是找我米格啦！

**软饼干：**小子又在吹嘘了……

**米格：**下面就给大家介绍米格总结的买机通法吧！买机第一条，最好带上一名有购机经验的玩友，特别是像米格这么博学多才的；买机第二条，仔细阅读我们这次的购机教程（^_^）。

**软饼干：**还是快说点实在的吧。

**米格：**购买PSP最先要看的就是主机版本，这里所说的版本不是日版美版这些区域版本，而是PSP系统固件的版本。从出厂之日起，PSP系统版本经过了许多次升级，从刚开始的1.00到最新的3.52，经历了10多次的升级，而对于想要玩破解和自制软件的玩家则必须要购买1.50版本的PSP。目前市面上的PSP都已经是出厂版本3.50以上、通过降级降到1.50版本的PSP，而降级又分软降和硬降两种手段。



▲在这里查看PSP版本，1.50版才是王道！

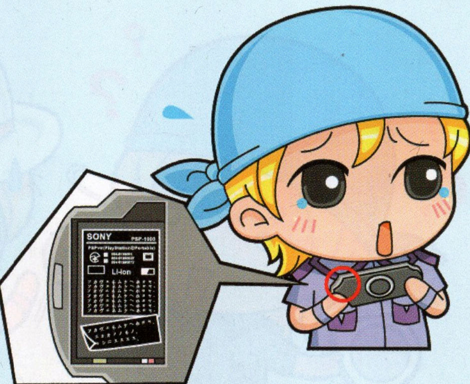
**软饼干：**我过年帮朋友们买得可都是软降机器。相比硬降手段，软降级更安全更可靠……

**米格：**什么叫安全可靠？是无需拆机、不会出现无线网卡Mac地址不匹配、UMD加密序号不匹配等不良现象，因此推荐大家购买软降机器。当然价格上软降机也会稍微贵一些。

**软饼干：**那我们怎么知道那么多台PSP，哪台是硬降，哪台是软降啊……

**米格：**为了获取更高的利润，一些JS会把硬降机当软降的卖，所以买机时一定要自己进行鉴别。鉴别软硬降可是有一定技巧的。首先当然是仔细看各处螺丝口有没有划痕；其次就是取下电池，看下方的贴纸有没有被揭开的痕迹。顺带一提，这些方法也可用来鉴别主机是不是翻新机。网上还有介绍通过查看PSP UMD盖上出厂日期以及使用降级程序来分辨的方法，不过这些方法都过于复杂，感兴趣的玩家可以多上网看看。

**软饼干：**你说的电池下面的贴纸不会就是这里吧？



**米格：**(o_O)原来我的机器是硬降机啊！呜呜呜！

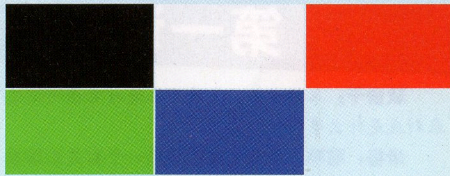
**软饼干：**(-_-b)你小子不会现在才发现吧……

## 屏幕坏点要小心

**米格：**还是进入下一个环节吧……当鉴别完PSP的版本后，就该进入坏点测试的环节了。

**软饼干：**进入这个环节前，还是先说说什么是坏点吧。广义上的坏点包括亮点、暗点、死点和彩点。亮点和暗点看了字面意思大家也应该明白吧。而死点则是指那些无法显示任何内容的黑点，彩点则是指发色错误的点。按照Sony的官方说法，PSP屏幕坏点在三个以下都算正常，不过我们的目标可是要买到完美主机哦！

**米格：**没错，下面就由米格来"借你一双慧眼吧"。坏点的识别主要依靠纯色图片，而大家都知道世界上任何一种颜色都是由红、蓝、绿三种色彩组成的，因此只要有这三张图片再加上黑、白两色，我们就能鉴别出所有坏点了。前三种色彩



主要是用来鉴别死点和彩点，看到色彩显示不正常的自然就是有问题的点啦，而后两张黑、白图片则是用来鉴别亮点和暗点的，最好在开启PSP最大亮度后在黑暗的环境中仔细观看。

**软饼干：**这些专门测试屏幕坏点的图片我们可以在levelup网站下载，地址是http://pocket.levelup.cn/html-news/2318-1.html。当然你最好先问朋友借根记忆棒，这样就不怕店家到时为难你啦！如果没有这些图片，就要靠更换PSP主题、观察开机黑屏瞬间以及



■上面有方块图标的这个就是屏幕亮度调节键。



进入游戏前的白屏瞬间来检测坏点了。还有一点要提醒大家，PSP本身是没有封条的，因此不存在开封问题，如果JS说什么没有开封不让查坏点，那纯属欺骗行为。

**米格：** 又有JS说开过的机器不会有时间、语言和主机名称等出厂设置，所以不让你开机，这也纯属扯淡，因为可以通过恢复出厂状态来再次将PSP伪装成新机。另外，长按PSP屏幕亮度调节键会关闭屏幕，许多奸商常常会利用这种方法来证明PSP无坏点，纯属欺骗大家。屏幕都关了当然看不出坏点啦！所以大家一定要在这时提高警惕哦！（^_^）

## 耳机线控要挑选

**软饼干：** 怎么样，听我们介绍了这么多，各位看官一定能买到一台称心如意的豪华版PSP了吧？

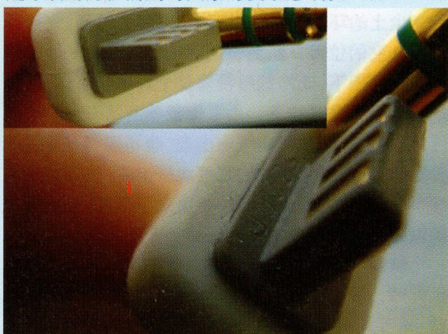
**米格：** 水人又露馅了……PSP豪华版，貌似已经停产，很久了……

**软饼干：** 怎么可能？我过年去买时还有很多呢！

**米格：** 那些都是JS们用普通版＋配件"组装"的。现在国产仿制内囊包、线控、耳机和记忆棒那么多，配一套来就多赚100多，何乐而不为？

**软饼干：** (i_i) 原来是这样啊，对于我这种喜欢看片的人，线控是超有用呢。如果要单独购买线控，应该注意哪些方面呢？

**米格：** 首先是光泽，原装线控喷漆的表面光泽非常好；其次是刻字，原装耳机刻字精细且深度均；再次是编号，原装耳机在插口处有编号。现在的组装耳机仿造程度越来越高，不过手感和耐用度上毕竟还是原装的好，辨别时大家可要小心哦。



**软饼干：** 原来一个线控也有这么多学问啊。看来购机要注意的细处还真不少呢。

**米格：** 线控说完了，顺便也提一下耳机吧。耳机推荐MX500、CM7、E2c、PX200这几款，再低端的耳机可就很难表现PSP强大的音效了。

**软饼干：** 怎么你说的这几款耳机我在游戏店都没有见过啊……（—_—b）

**米格：** 耳机当然还是要去音响店买啦！这些都是老品牌了，市面上基本都买得到。当然，耳机也有组装、原装之分（其实仿货就是假冒伪劣产品），辨识耳机的方法可就有很多种了，外壳、海绵、线芯、接口都是需要注意的地方。不过说到底，还是靠耳朵辨别低音、高音的音质最重要。买耳机时最好带上一个正品耳机来做对比，有了参考，就不怕挑错东西了。耳机也是需要保养的，买了好耳机一定要好好待它哦！

**软饼干：** 没想到你小子还是个耳机控。不错不错，就这么定了，明天陪我去买对耳机吧！

**米格：** ……明天不是截稿吗？不然我们两个这么晚聊什么购机啊……

**软饼干：** 怎么又截稿了？时间过得好快啊！(i_i)

**米格：** 所以稍适休息后我们就快点进入下一个环节吧！

## 课余时间

**软饼干：刚才课前的几个小问题都没难倒各位读者吧？嘿嘿，这次可让给大家来个重量级的测验了，考验下各位对游戏的了解程度。填字游戏的规则相信大家都知道，横排为下文的数字编号问题，竖排为字母编号问题，文字可取谐音，废话不多说，祝各位答题愉快。(^ ^)**



（横排为数字，竖排为字母，文字可取谐音）

1. 米饼教室最早诞生的地方。
2. 一款具有东方武侠风味的PSP游戏。
3. 全球电子娱乐业的王者。
4. 制造"三红灯"和"Ban"的"元凶"。
5. 一部《FF7》相关电影的副标题。
6. 来自长州藩的一名红发剑客。
7. 没落的格斗游戏制作厂商。
8. 每年都会在美国召开的游戏展会。
9. 7月在NDS上推出的横版过关游戏。
10. 在日本卖得最好的PSP游戏。
11. 《怪物猎人》中可携带的一种道具。
12. 玩家获取消息的渠道。
13. 饰演金田一的日本艺人。
14. 德拉古拉的家。
15. 以收集对战而著称的一款游戏。
16. "《机战》系列"的著名制作人。
17. 在PSP上查看记忆棒容量的最终手段。
18. 《战国无双》中的一员猛将。
19. 一部美国搞笑动画片，主角不是人。
20. 曾经代言过《牧场物语》的日本女艺人。
21. 玩NDS常用的一个设备。

A. 《掌机王SP》的编辑
B. 比硬降级更完美的降级方法。
C. 一款人在天上飞的经典射击游戏。
D. 史上最凶的S·RPG游戏。
E. 《掌机王SP》的编辑。
F. 主角喜欢往下走的一款游戏。
G. "亡命徒"托尼的冒险乐园。
H. 靠抡棍子得分的一款游戏。
I. 《掌机王SP》中一个受欢迎的栏目。
J. PSP上的一款文字类恐怖游戏。
K. 主角胃口大大、舌头长长的可爱游戏。
L. 一款动画人物大集合的游戏。
M. 狂派二代目首领的名字。
N. 老牌游戏厂商，早年经营纸牌生意。
O. 著名机器人游戏的缩写。
P. 1994年上市的一部家用游戏机。
Q. 织田信长战死的地方。
R. 3D格斗游戏《VF》中的一名角色。
S. 《潜龙谍影》中历代主角的代号。
T. 日本的一种传统小吃。
U. 以金城武为原型作为主角的一款游戏。
V. 漩涡鸣人的老师。

# 第三课：周边配件选购指南

## 记忆棒购买要掌握

**米格：** 上节课我们为大家介绍了一些注意事项，不过可别以为会购买主机就能去买机了。

**软饼干：** 哦？为什么？

**米格：** 因为大家还要掌握各种PSP周边的购买方法，尤其是像记忆棒这种东西，不买就不能玩游戏，而JS们最好下手宰人的地方就在周边上了。

**软饼干：** 那我们这节课就抓紧时间，快点把购机部分补全，别让读者们被坑啦。

**米格：** 我也这么想……所以我们就先来说说记忆棒的购买吧。记忆棒可是小P的必备之物，它的官方功能在于存储音乐、图片、游戏存档、下载游戏补丁等等，当然对于国内玩家最大的功能就在于存储游戏ISO，这样就可以无需买UMD光盘，而直接通过记忆棒享受无数PSP游戏的乐趣。因此买一个速度高、容量大的记忆棒就成为购机的一大攻略要点。UMD游戏最大容量1.8GB，因此买记忆棒最少也要买个2GB的，现在4GB记忆棒也已经成为市场主流。

**软饼干：** 嗯，说起记忆棒，记得在《掌机王SP》的"小米带你逛市场"栏目中有介绍过一些市面上常见的记忆棒。

**米格：** 再次强调，是市面上常见的组装记忆棒，行货上次我可没介绍。

**软饼干：** (—_—) 还真是严谨。行货一般价格都比较昂贵，好像也不在大家的购买范畴之内吧。

**米格：** Sony本厂的行货记忆棒当然是这样，而且大容量记忆棒在国内没有正规代理渠道，大都以水货居多，没有质保。而且速度上也很一般，4GB高速记忆棒也是今年才上市，在国内很不好找。Sandisk品牌行货倒是在价格、速度上都很不错，而且国内代理众多，质保方面也有着不错的保证，如果大家手头比较宽裕，倒是建议购买4GB的Sandisk原装记忆棒。




▲4GB Sandisk蓝棒，购买行货最佳的选择。

**软饼干：** 记得Sandisk记忆棒还分蓝棒、透明彩棒

和Ultra系列，买哪个比较好呢？

**米格：**这方面我有做过测试，普通蓝棒物美价廉，买它就OK，Ultra II系列只有配合专用读卡器才能发挥出速度优势，对于实用PSP确实没有太大的帮助。至于彩棒，上了2GB基本上在市场就看不到了。不过要想买到Sandisk品牌记忆棒，还是推荐大家去电脑市场，电玩店里是很难买到Sandisk正规产品的。




▲Ultra II记忆棒，需要配合专用电脑读卡器才能发挥其超高的读写性能。

**软饼干：**这么说要在电玩店还是买组装记忆棒最方便了？

**米格：**嗯，组装记忆棒性价比高，自然最受欢迎，在电玩店普及度高了，价格方面的水分也就少很多。这里先解释一下，所谓组装记忆棒，其实就是国内一些厂商仿制的Sony记忆棒，由于工艺、芯片选择上不断改良，性能和质量也是不断提高，读写速度甚至比Sony原装记忆棒还要好。目前市面上组装记忆棒种类也比较多，由于标定容量相同的组装记忆棒采用的闪存芯片有所不同，因此速度也就有快慢之分，一般我们都以高速和低速加以区分，当然，高低速只是一个相对概念，并没有严格的数字界限。识别高低速记忆棒最简单的方法就是看具体容量。闪存芯片不同，标定容量相同的记忆棒在具体容量上也会有20MB左右的容量差别，我们只要注意记忆棒在PSP上格式化后具体容量的差异，就能很方便地识别出它是高速组棒还是低速组棒了。

**软饼干：**这个我知道，2GB的高速组装记忆棒格式化后容量是1959MB，4GB高速组棒格式化后容量是3840MB，没错吧？

**米格：**嗯，数字是没错，不过还是建议大家稍微鉴别一下包装。看看这张照片，目前市面上4GB高速组棒基本上都采用的这种包装，售价在310元左右，已经很便宜了哦。(^_^)

**软饼干：**是很便宜……记得我买2GB组棒的时候还花了600多，泪！(i_i)

▲4GB高速组棒包装上还采用的是旧版记忆棒包装。

**米格：**数码产品的贬值速度那可是没得说，记忆棒已经算不错的啦。好了好了，讲这么多，还是让我们快些进入下一个环节吧。

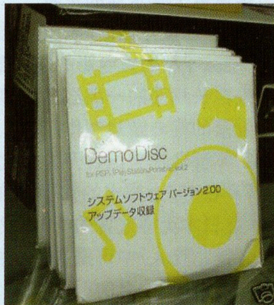
**软饼干：**对了，还要提醒各位玩家，组棒的质量还是比较差，不过现在一般都提供1年质保，购买时一定要让店商在收据上注明，还有就是在购买时一定要在店里格式化好试用一下，否则出了问题又要多花时间跑店里更换。

## 引导盘一张有备无患

**米格：**记忆棒买好，下面就轮到买引导盘了。

**软饼干：**引导盘购买的学问应该不会像记忆棒那么复杂了吧。不过小子你还是先介绍一下引导盘的功能吧。

**米格：**虽然现在最新的M33 3.52自制固件已经能够免UMD引导运行通过记忆棒大部分PSP游戏ISO，但毕竟不是所有游戏都能够完美运行，也许你心仪的游戏就在这个Unable的名单里。所以就需要采用UMD引导模式，准备一张UMD，放在盘舱中充当引导游戏的作用，因此也就有了引导盘的说法。使用任何UMD光盘都是可以充当引导盘作用的，而且UMD引导模式运行ISO也是目前ISO兼容性最好的方法了。不过花300多元买一个自己不太喜欢的游戏来充当引导盘显然有些破财。市面上还有一种功能比较特殊的廉价UMD光盘，它实际上是Sony发布的DEMO盘，里面存储了一些游戏广告片之类的东西，用来供玩家试机用，由于它的价格便宜，又能充当引导功能，因此就成为引导盘最佳的选择。所以在店里老板问你是否要买引导盘，指的就是这种DEMO盘了。由于货源的缺稀，目前DEMO盘的售价已经涨到90元左右。




▲专门充当引导作用的DEMO盘。

**软饼干：**都这么贵了，记得最早才卖30元的……一盘廉价版游戏也不过100多元，如果大家有喜欢的游戏，还是推荐买盘廉价版游戏做引导，感觉要比花90元买个废柴DEMO盘要划算。

**米格：**对了，有的店家还会推荐你购买一些游戏的廉价版充当引导碟。廉价版往往都是一些早期在PSP上发售的游戏，如果你对他们有爱，花个100元买来当引导也是不错的选择。(^_^)

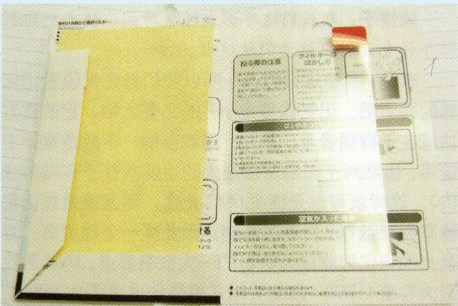
## 保护周边别忘记

**软饼干：**好了，玩游戏必备的两样东东已经给大家介绍完毕，下面就来跟大家说一些选配周边吧！

**米格：**什么选配周边，作为爱机一组，本米格认为，屏幕保护贴和便携包也都是必须入手的周边配件，少了它们，小P很快就会变成残花败柳啊！

**软饼干：**(—_,—)哪里有这么严重。不过天天带在身上，没点保护措施确实也是不行的。PSP的屏幕可是最大的亮点，所以我们还是先从屏幕保护说起吧。

**米格：**最常见的屏幕保护措施当然是贴屏幕保护贴了。目前市面上的PSP屏幕保护贴品牌、种类繁多，不过要说最为常见的，还要数Hori的贴膜了。



▲原装Hori贴膜的质量可是普通贴膜比不成的。

**软饼干：**常见的东西往往仿制品就会比较多吧。

**米格：**没错，Hori贴膜就分原装和组装两种，原装贴膜售价一般在60元左右，而组装的售价只有它的一半，而JS往往会把组装产品当原装来卖，从中牟取暴利。所以大家在购买时眼睛一定要放亮啊！所以这里我们就给大家介绍一些辨识原装Hori贴膜的方法。首先，在自然光条件下从侧面观察原装贴膜，会有淡紫色的反光；其次，原装贴膜附赠的屏幕清洁布采用羊革材料制作，因此表面上有很明显的不规则纹理；再次，原装贴膜的包装印刷精致，尤其是一些小字看起来也非常清晰，不会有辨认不清的现象。

**软饼干：**不过买好了贴膜，贴起来也是要下一番功夫的啊。我的PSP贴膜就是自己发挥了一下，结果贴成了这副模样，怨念啊！(i_i)

**米格：**哈哈，饼干你也太水了吧！这么多气泡，边圈还翻了起来，同情一下！

**软饼干：**你这哪里是同情，简直就是在嘲笑嘛！



**米格：**嘻嘻，这里敬告各位读者，贴贴膜可是有技巧的，刚刚洗过澡略有水气的浴室是最好的贴贴膜的环境，达不到这么高的要求，至少也应该选一个没有尘土的环境，用屏幕清洁布把屏幕擦亮，先比划一下贴贴的位置，然后将贴膜粘贴屏幕那一面的一层保护膜揭下，瞄准能够覆盖整个屏幕的落点，沿着一侧慢慢将贴膜放下，用手指按着清洁布向另一侧慢慢推过去。如果有小气泡出现，也不要将贴好的部分揭起，而是用手指轻轻将气泡挤出去，处理好所有细节后，再将贴膜上层的保护膜揭下即可。贴贴膜如果没有3次以上的演练，是很难贴完美的。

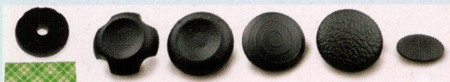
**软饼干：**就是嘛，这可是个细致活，不是谁都能做好的。所以还是听本饼干一句，直接让JS帮你来贴，这可是买机必须提供的免费服务之一。JS经过这么多次的练手，水平绝对比你好。而且贴坏了你损他两句，他也不好意思不给你换。(^_^)

**米格：**有道理，这样确实能省不少事。另外也提醒大家一些购买便携包的注意事项。便携包也有原装和组装之分，越是常见的款式，就越是要注意区分原装和组装产品。注意的要点首先是厚度和弹性，这是保证PSP"机身"安全的第一要点；其次是注意内层是否有清洁短绒，原装便携包内层都会采用这种材料，以便玩家将主机放入包包时顺带清洁屏幕、外壳上的污渍；再次，原装产品在一些细节处理上往往都比较到位，比如尺寸绝对吻合，拉链头比较结实、采用的皮筋弹性好而且耐用。以上这些都是买包需要注意挑选的地方，只要你注意这些细节，一定能挑选到一款适合自己的好包！



▲便携包除了携带主机外，最好还能具备多隔档，能够容纳更多东西。

软饼干：那其他周边还有什么推荐的呢？


▲黑角五星幽浮套装可以很好的改善PSP操作手感。

**米格**：PSP的滑杆、方向按键手感比较差，喜欢玩格斗、动作游戏的玩家建议购买“黑角五星幽浮套装”改良操作手感；还有硬质保护壳也是不错的选择，能够有效保护主机，防止摔伤，又不会影响游戏的手感，只是整体外观美感差了一点；喜欢用PSP看电影的玩家还建议购买一套带音响功能的充电底座，放在上面看片可要比用手举着舒服多了。至于其他配件，还是请大家多看看本专辑中的相关栏目吧！


▲音响底座可是影音爱好者们的必备之物。

## 课余时间

**软饼干：填字游戏有没有难倒大家呢？下面就公布一下答案吧！**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1.掌机王SP | 12.游戏新闻 | A.米格 | L.王国之心 |
| 2.天地之门 | 13.堂本刚 | B.软降级系统 | M.惊破天 |
| 3.Sony | 14.恶魔城 | C.式神之城 | N.任天堂 |
| 4.微软 | 15.口袋妖怪 | D.魔界战记 | O.机战 |
| 5.降临之子 | 16.寺田贵信 | E.琉璃 | P.PS |
| 6.剑心 | 17.格式化记忆棒 | F.钻地小子 | Q.本能寺 |
| 7.SNK | 18.岛津义弘 | G.自由城 | R.日守刚 |
| 8.E3 | 19.四眼天鸡 | H.口袋棒球 | S.SNAKE |
| 9.西游记 | 20.成田璃子 | I.掌门人 | T.章鱼烧 |
| 10.怪物猎人 | 21.烧录卡 | J.怪谈新耳袋 | U.鬼武者 |
| 11.狩猎笛(守之爪) | | K.耀西岛 | V.伊鲁卡 |

# 第四课：系统设定图文介绍

## PSP XMB 下按键功能简介




## 什么是XMB？

**米格**：饼干，第一次看到PSP，最吸引你的是什么啊？

**软饼干**：当然是PSP华丽的系统界面啦！随着五个音符轻轻响起，一道流光闪过，紧接着出现的就是风格清新的系统界面，一个个小图标看上去精致灵巧，还有还有……

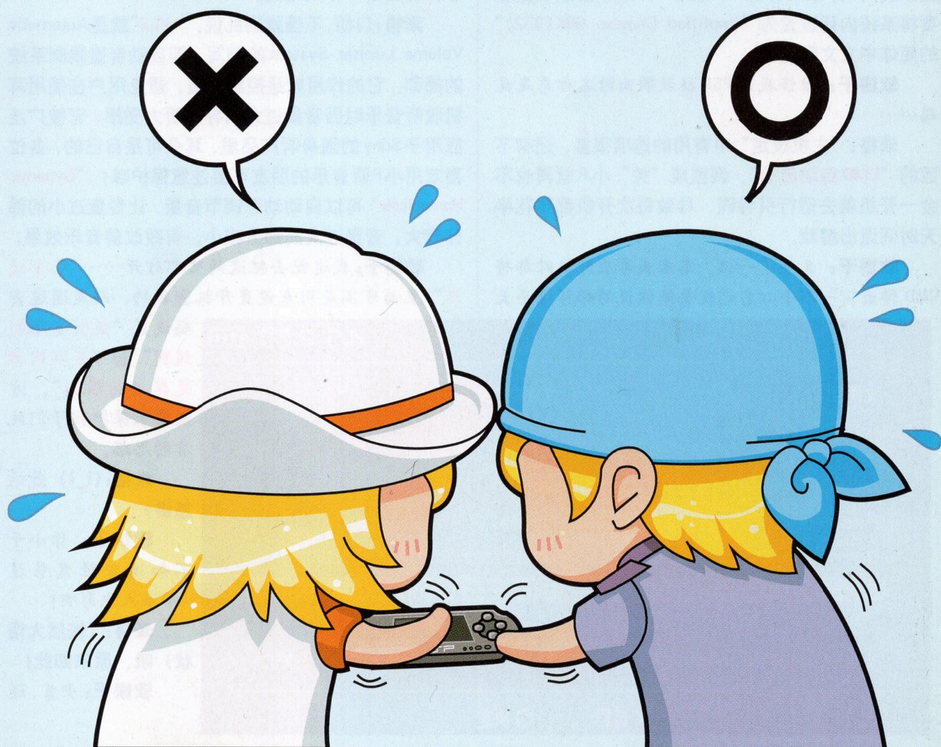
**米格**：(−_−)怎么说起来就没完没了了。那我问你一个简单的问题，你知道PSP那华丽的用户界面叫做什么吗？

**软饼干**：这……我还真不知道。(−_−|||)

**米格**：XMB听说过没有？相信我们教室里各位经常上网的机友一定都见过这个字母组合吧。下面就请听米格为你慢慢道来。XMB，全称Cross Media Bar（Cross就是叉的意思，因此象形表示成X），字面翻译就是交叉媒体工具栏，它是Sony设计的一套GUI（图形化用户交互界面），除了PSP以外，PS2 DVD电影回放HUD和PS3也都采用了这套用户界面方案。它的精髓就在于采用交叉层级式图标菜单，横向表示一级类别，纵向则树状展开为下一级内容图标。整体上说，XMB的操作简单，而且非常体贴，整个界面都是动态显示的，看起来生动华丽。PSP的XMB一级菜单从左到右分别是“设定”、“照片”、“音乐”、“视频影像”、“游戏”和“网络”六大项目，我们通过左右方向键来选择一级菜单项目，无需确定直接按上下方向键就可以切换该一级菜单下的二级项目，一级菜单图标下的项目为当前选定项，这时按下确定键就可以进入该二级项了。

**软饼干**：嗯，一些二级项按下○键还有可能出现三级菜单，三级菜单依旧是通过上下来选择项目，按下确认或方向键右进入当前所选项目，也就是像电脑一样打开当前文件或运行当前程序，而按下×键或方向键左就可以返回上一级菜单操作，有点像Windows开始菜单的感觉。不过小米，你的机器怎么按○键无法进入下级菜单啊……

**米格**：(−_−|||)玩过PS吗？知道美版游戏与日版游戏的操作区别吗？这一颠倒人的设定也华丽地被PSP继承了。只有日版、港版、韩版、台版等亚洲区域的小P才是○键确定、×键取消，而欧美澳等西方国家小P都是×键确定、○键取消，各地区的游戏里也采用了相同的按键设置。真不知道你平时欧美游戏怎么打的……



**软饼干：**我的小P是亚洲版的嘛，系统下一直都是○键确定。(一_一)记得以前还有专门的×键和○键互换的小软件来着。

**米格：**是啊，以前是比较麻烦，不过现在大家都用M33自制固件，而M33直接整合了×○互换功能，用起来方便多了。还是不要扯远，这次要讲的是PSP系统的使用，下面还是让我们来具体看看这些功能吧。

## 玩转设定，让你的小P更好用

**米格：**下面我们以打了中文补丁的3.52 M33自制固件为例来介绍PSP系统的一些基本设定项。"设定"项就在一级菜单最左侧，共包含12项内容。第一项"网络升级"可以无视，就算你的小P能够无线上网，要连官方网站下载升级包绝对是一件很痛苦的事情，而且会升级成官方固件。

**软饼干：**第二项"USB连接"可就有用多了，选




择这一项后，接上一根miniUSB的连线，将PSP与电脑相连，就可以将小P中的记忆棒识别成"可移动磁盘"，直接进行拷贝、删除等文件操作。这样就可以避免每次拔插记忆棒对记忆棒寿命造成的损伤。一根普通的miniUSB线10元钱就能搞定，不过还是建议大家购买带有抗磁干扰环的连线，质量会更好一些。很多数码相机等数码设备也都用到miniUSB连线哦。

**米格：**"视频影像设定"是针对UMD电影的，基本也可以无视。"照片设定"中可以调整在"照片"中以幻灯片浏览图片时的切换速度。"主机设置"功能才是最关键的，"昵称"用来设定主机名称，"系统语言"可以调整XMB界面的语言，"文字设定"可以设置系统内码，如果你想PSP显示MP3的中文歌名就需要将系统内码设置为"Simplified Chinese GBK(932)"的简体中文文字内码。

**软饼干：**难怪我用PSP播放歌曲时名称总是乱码……

**米格：**"主机设定"中有用的选项很多，还有下面的"UMD自动启动"，调整成"关"小P就再也不会一开机就去运行引导碟，导致每次开机都要花半天时间退出游戏。

**软饼干：**又学了一招。本来我每次开机时都将UMD弹出，一不小心忘记就要像你说的那样退半天了……"电池信息"可以观察当前剩余电量以及可以使用的剩余时间。"格式化Memory Stick"的功能大家看了也应该都明白。不过与电脑不同，用小P格式化的好处在于它会自动创建那些使用PSP用到的文件夹，拷贝音乐、电影时就方便多了。格式化时会删除记忆棒中的所有内容，所以除非你是刚买的棒子，不然格式化前一定记得备份里面的内容哦。




**米格：**"激活WMA播放功能"开启后我们就可以在第一级的"音乐"项中播放WMA格式的音频文件了。开启它需要小P上网，这一点倒是比较麻烦。不过现在有了OE，在OE的修复菜单中就可以通过修改固件信息来离线开启这项功能，这下就方便多了。接下来的"激活Flash Player"一项基本同上，可以让"互联网浏览器"支持Flash动画显示，也可以通过OE离线开启。"恢复初始设定"可以清除所有玩家设定，重启后玩家需要重新输入昵称、时间以及系统语言等信息。"系统信息"中可以查看小P的无线网卡Mac地址、当前的固件版本以及昵称。最后的"关于PSP"是播放版权信息，不过这一项还有一个特殊用途，就是在进入后立刻按下确定键，画面就会暂停在一开始的黑屏状态，我们可以在这时观察小P屏幕上有没有亮点。

**软饼干：**原来还有这种用途……"主题设定"可以选择XMB背景颜色、开启/关闭背景壁纸。不过壁纸的选择还要在一级菜单"照片"项下面完成。"日期与时间设定"就不用多说了，像我这样的小白也是一看就知道。

**米格：**(一_一)某人终于承认自己是小白了……"省电设定"可以设置自动关闭背光和自动休眠的时间，就算我们忘记关小P，也不至于迅速就把电放光，Sony的设计还是非常体贴的。无线网卡可是小P的耗电大户，联机时明显会感觉电量消耗变快、主机发热量变大。我们当然可以通过直接关闭PSP左侧的无线网络开关来节省电力，不过联机时还是可以通过打开"无线LAN省电模式"来节约电力。

**软饼干：**接下来的"声音设定"可以开/关按键音，其他项目可以无视。

**米格：**口胡，不懂就别乱说，"AVLS"就是Automatic Volume Limiter System的缩写，即自动音量限制系统的简称，它的作用就是控制音量，避免用户在使用耳机收听音乐时因音量过大而导致听力受损。它被广泛应用于Sony的随身听产品里，耳朵可是自己的，各位喜欢用小P听音乐的朋友可要注意保护哦！"Dynamic Normalizer"可以自动动态调节音量，让音量过小的部分增大，音量过大的部分减小，有效改善音乐效果。

**软饼干：**我这就去把这两项都打开……"安全设定"里面可不是用来设置开机密码的，而是通过密码设置"视听者限制级别"和"互联网浏览器启动限制"，方便家长保护孩子们纯洁的思想。

| 文件名 | 文件内的文字 |
| --- | --- |
| US (437) | Latin 1 (1252) |
| Multilingual Latin 1 (850) | Latin 1 (1252) |
| Russian (866) | Cyrillic (1251) |
| Japanese Shift-JIS (932) | Japanese Shift-JIS (932) |
| Simplified Chinese GBK (936) | Simplified Chinese GBK (936) |
| Korean (949) | Korean (949) |
| Traditional Chinese Big5 (950) | Traditional Chinese Big5 (950) |

4/1 2:55 ×返回 ○决定

**米格：**(i_i)此话怎讲？

**软饼干：**你小子不知道曾经发售过UMD成人电影啊！

**米格：**（恍然大悟状）哦，原来如此！

**软饼干：**少贫，还是快点把任务先完成了吧。

**米格：**(i_i)接下来的"RSS频道设定"用来设置内容保存数，以便玩家离线后使用。"RSS频道"是一个用于分享网络音频的系统，只要玩家获得了某网站的RSS种子，就可以同步更新频道内容，直接下载最新的MP3音频，非常方便。有无线网络热点的玩家可以试试，甚至通过它我们可以将电脑里的MP3共享供PSP播放。

**软饼干：**原来还有这种功能。最后一项我来说，"网络设定"是用来设置无线网络连接的，其中"Ad Hoc模式"是设置PSP对PSP直接联机时使用的，只要保证大家在一个频道就可以进行联机游戏。Kai和Xgame等网络联机平台也需要用到这个模式。而"基础模式"则是通过无线基站（也就是热点）来接入无线局域网或Internet网络的模式，这样就可以用PSP访问网页、收听RSS广播，详细使用我们以后再给大家介绍吧。

## 结语

**米格：**一个设置就讲了这么久，PSP的功能果然丰富啊！

**软饼干：**明明是因为你东拉西扯才会这样……不过讲了这么多基础的东西，相信通过这4节课的学习，大家应该对PSP有了一个详细的了解了吧。如果大家还有什么不明白的地方，欢迎来信mig@ucg.com.cn，我们会诚挚地为你解答！

**米格：**(一_一|||)这不是我的邮箱嘛……滑头，怎么不留你信箱啊！

**软饼干：**这点小事还计较，太不够兄弟了吧。

**米格：**有关PSP常用功能的软件介绍，大家也请参看专辑相关栏目，PSP的功能及使用技巧可绝对不是一两天能说完的，自己多多研究，才能发掘出它更强大的地方。

**软饼干：**下次你就出本书来个全面介绍不就好了？

**米格：**这主意不错，嗯，就出一本名叫《玩转PSP》的书吧！到时候还请大家多多捧场哦！

**软饼干：**小子早就有主意，是专门借我们的栏目打广告吧！

**米格：**被你看出来了！我还是先闪人，码字的工作这次就交给你啦！

# PSP软件大集合

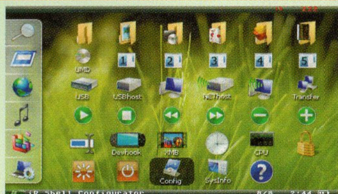
文 C.H.1.

在PSP发售近3年的今天，自制软件已经深入到每位PSP玩家的生活中。PSP平台上自制软件的数量上要远远超越GBA和NDS，而自制软件也大大拓展了PSP的功能，影音播放、电子书阅读还有各式各样的模拟器，PSP已经成为史上功能最全的掌机。下面，我们就将近期PSP上的热门软件一起奉上。

## 工具软件

### iR Shell

最新版本：V3.61
软件作者：AhMan
相关网站：http://www.irshell.com



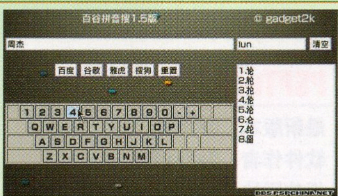


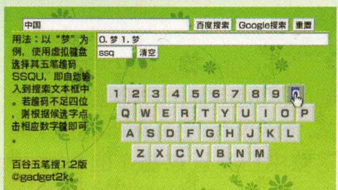
作为PSP上功能最多的自制软件，iR Shell已经成为每位PSP玩家的必备之物。更难能可贵的是作者AhMan在2年多的时间内，没有放弃过开发，不断地推陈出新，加入全新功能。iR Shell提供的功能十分了得，文件管理、MP3播放、PMP视频播放、遥控家电、运行ISO和自制软件，功能可谓样样俱全，颇有点自制系统的味道了，甚至有玩家将其与OE、M33等自制固件相提并论。iR Shell还提供了虚拟记忆棒功能，我们可以通过USB连线或者无线网络连接到电脑运行电脑硬盘中的ISO、自制软件。iR Shell支持插件，可以进行功能扩展，另外具有非常丰富的系统设置。

iR Shell的文件较多，安装时注意要将所有文件都拷贝到记忆棒内。iR Shell采用图标式设计，大部分功能集中在主界面上，我们选择相应图标即可。用PSP方向键移动光标，按×键进入相应功能。在主界面按SELECT键进入文件管理界面，此时按□键可以在存档管理、自制软件管理等不同模块之间切换。按START键调出帮助菜单，同时按L、R键可以重启iR Shell，按滑杆的下可以退出iR Shell。

### 百谷拼音搜

最新版本：V1.5
软件作者：Gadget2k
相关网站：http://bbs.pspchina.net/thread-122414-1-1.html



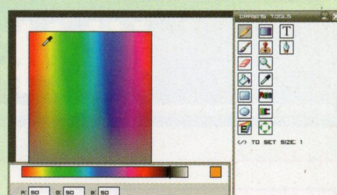


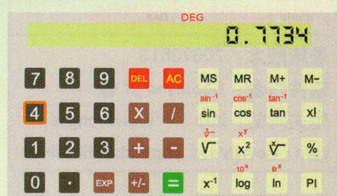
用PSP无线上网浏览网页的确不错，不过如果再搜索一些资料就会发现不爽了。PSP虽然能显示中文，但却无法输入汉字。百谷拼音搜就解决了这个问题，让你上网搜索也能输入汉字。百谷拼音搜内置了时下流行的百度、雅虎、谷歌、搜狗四大搜索引擎，我们输入汉字后可以随意选择一个搜索引擎搜索。百谷拼音搜使用的是拼音输入法，作者还开发了百谷笔画搜、百谷五笔搜等使用不同输入法的版本。

百谷拼音搜其实是一个网页，只要我们将文件拷贝到记忆棒目录内，再打开PSP网页浏览器输入网页的绝对地址就可以访问。百谷拼音搜上会显示虚拟键盘，通过点击键盘按键来输入字母进而选择汉字，搜索结果会在新的选项卡中打开。

### Bermuda CS

最新版本：V7
软件作者：Bumuckl
相关网站：http://www.bumuckl.com





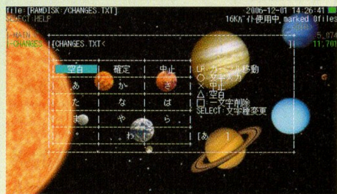
想用PSP绘图，那就试试Bermuda CS这款软件吧。Bermuda CS仿照Windows画板制作，提供了铅笔、刷子、橡皮、油漆桶等众多绘图工具。我们可以选择不同的色彩绘画，并绘制圆圈、方块等不同的图形，也能在图形上输入文字，或者改变画布颜色。图片绘制完成，能保存为JPG或PNG文件到记忆棒上。

Bermuda CS充分利用了PSP的按键，我们用滑杆来移动光标，按×键绘图或者确定选项。按方向键的上、下选择不同的绘图工具，按方向键的左、右调节绘图工具的数值，比如选择铅笔工具后再按方向键的左、右可以调节铅笔线条的粗细。按L、R键选择色彩，同时按这两个键会打开调色板，用滑杆移动光标选择颜色。按SELECT键调出设置菜单，可以对文件进行保存，以及打开PSP的USB连接模式。

### PSP Filer

最新版本：V3.8
软件作者：Mediumgauge
相关网站：http://www.geocities.jp/mediumgauge



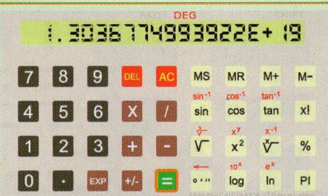


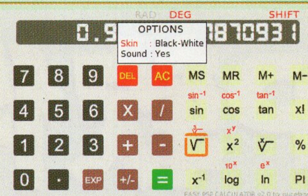
想在PSP上直接对文件进行复制、删除等工作，除了用iR Shell还可以试试PSP Filer。PSP Filer是一款专业的PSP用文件管理软件，拥有复制、粘贴、剪切、新建、重命名等功能。除了记忆棒内的文件，PSP Filer能直接对PSP Flash0、Flash1内存中的文件进行操作。另外，PSP Filer还能查看文件内码，浏览JPG、BMP格式的图片，播放MP3、WAV格式的音乐。PSP Filer甚至能将UMD游戏DUMP出来到记忆棒上存为ISO文件，还可以将PSP Flash0、Flash1内存中的文件制作为镜像，如果PSP系统遭到破坏，可以利用镜像文件还原。

PSP Filer支持日语、英语等多国语言，进入后会首先选择语种，然后进入文件浏览界面。选中文件后按×键调出文件管理菜单，按○键复制文件，按□键移动文件，按R键对文件重命名，按L键新建文件夹。浏览界面按△键调出系统菜单，按□键查看内存，按方向键的上打开USB模式，按方向键的右改变颜色，按R键抓取UMD内的文件。

## Easy PSP Calculator

最新版本：V2.0
软件作者：Pucelan
相关网站：http://pucelano-psp.iespana.es





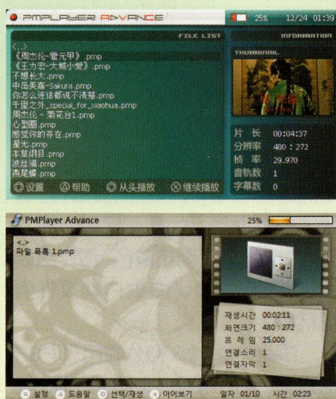
不知从什么时候开始，计算器成为手机的标准功能之一。那作为随身携带的掌机是否也应该加入计算器功能呢？有了Easy PSP Calculator，可以让你的PSP变为一台计算器。Easy PSP Calculator的界面像一只普通的计算器，十分漂亮，还有多种界面可以切换。除了普通的加、减、乘、除以外，还提供了平方根、三角函数等科学计算功能。

我们用PSP的方向键移动光标，按×键确定。按□键可以调出设置菜单，更换皮肤和关闭按键声音。按○键在度和弧度之间切换，按下△键则开启了Shift可以使用按键上方的功能。

# 媒体软件

## PMPlayer Advance

最新版本：20070613
软件作者：Cooleyes_lf 等
相关网站：http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=16816469



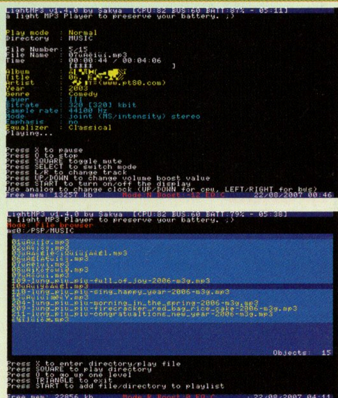
自去年12月份推出以来，PMPlayer Advance（PPA）已经迅速替代PMP成为国内用户最常用的视频播放软件。PPA支持采用AAC音频格式和AVC视频格式的PMP文件，比起AVC+MP3格式编码更有效率。PPA还支持界面待机，在主界面可以进行手动待机，如果用户5分钟内没有进行操作会自动进入待机状态。PPA加入了对48Mhz采样率音频的支持，可以将CPU设置为66Mhz低频率下运行。此外，PPA还能进行字幕切换，并可以通过USB连线或者Wi-Fi网络播放硬盘中的视频。

PPA运行后首先进入文件浏览界面，按○键从开头播放视频，按×键则从上次记忆的位置播放视频。视频播放时，按□键暂停播放，按START键调节画面比例，按SELECT键切换音轨。

## LightMp3

最新版本：V1.4
软件作者：Sakya
相关网站：http://sakya.altervista.org/new/index.php?mod=none_lightmp3

PSP虽然也有MP3播放功能，但播放MP3时耗电量惊人。而使用LightMp3则可以解决这个烦恼，LightMp3是一款PSP用MP3播放软件，最大的亮点是省电。如果将PSP屏幕亮度调到最低，使用LightMp3可以播放9小时的MP3音乐，如果完全关闭PSP屏幕，播放时间则可以延长到11小时。这样的使用时间，比起专业MP3播放器也毫不逊色。LightMp3省电的秘诀在于能够降低CPU的运行频率，即使CPU在70Mhz频率下也能流畅播放码率为128kps的MP3音乐。除此以外，LightMp3的功能也很丰富，可以读取MP3文件的ID3v1音乐并显示出来，支持M3U格式的音乐列表，能使用线控控制音乐播放，并有Rock、Pop等多种EQ可选。惟一美中不足的是LightMp3不支持中文显示，汉字会显示为乱码。



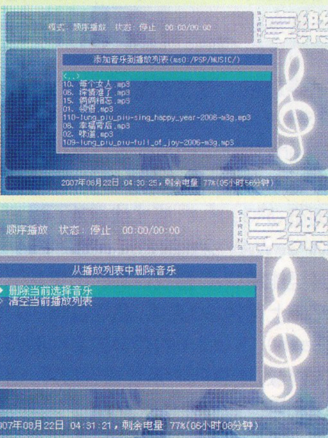
LightMp3能够读取存储于记忆棒任意文件夹内的MP3音乐，最大支持容量22MB的MP3文件。在PSP上启动LightMp3，首先进入文件列表，默认为PSP/MUSIC文件夹，我们可以按○键进入上级目录，按×键进入下级目录。在MP3文件上，按×键进入播放界面，音乐开始播放。在播放界面中，会显示音乐的曲名、长度、码率等相关信息。此时按×键暂停播放，按○键停止播放回到文件列表，按L、R键播放上一首或者下一首歌曲，按上、下键增大或减少音量，按START键关闭屏幕。

## 享乐

最新版本：20070517
软件作者：Cooleyes_lf
相关网站：http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=16055334

PSP的音乐播放功能支持的格式非常少，只有MP3、AT3、WMA等少数几种格式。而由国人制作的享乐（Sirens）则支持MP3、WMA、APE、WAV、OGG、AT3、AA3等多种格式的音乐文件。享乐的界面十分漂亮，支持皮肤更换，我们可以通过PSP线控来控制歌曲播放。

享乐能读取记忆棒任意位置的音乐文件，选中音乐文件后按○键开始播放，按□键暂停播放，按×键停止播放回到文件列表，按L、R键跳到前一首或后一首歌曲，按SELECT键切换单曲播放、随机播放等播放模式。

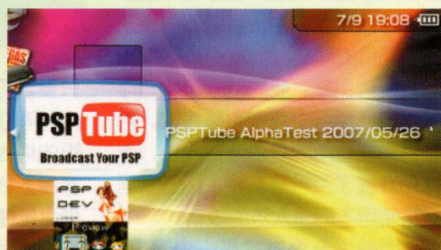


## PSPTube

最新版本：070817
软件作者：Sofiya猫
相关网站：http://nekomimi.cafe.coocan.jp/wiki/

YouTube网站相信大家都听过吧！它可是目前是全球最强的视频网站，每天就有1亿多次的点击量。而这款由日本玩家制作的PSPTube能够让你通过PSP无线网卡接入Internet网络，访问、下载并播放YouTube网站的FLV格式视频。

下载软件后首先需要根据自己的PSP固件版本选择适合的程序包放置在记忆棒PSP\GAME文件夹中，然后随意选择一个无线网络连接方式，就能进入程序主界面了。如果你的PSP无法上网，这款软件也能够播放存储在记忆棒PSP\GAME\PSPTUBE\FAVORITE中的FLV视频，现在就快去下载FLV视频用自己的小P来播放吧！



# 模拟器

## DOSboxPSP

最新版本：V0.71
软件作者：CrazyC
相关网站：http://forums.ps2dev.org/viewtopic.php?t=3179

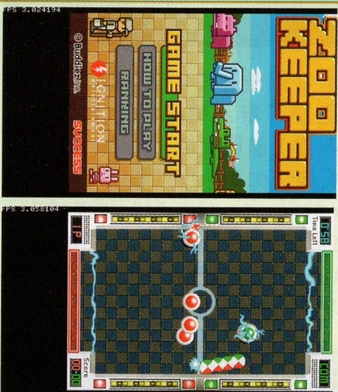


上世纪90年代出品的《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》等DOS游戏虽然画面简陋，却有着不俗的素质，给广大玩家留下了难忘的回忆。DOSboxPSP是一款PSP上的DOS环境模拟软件，可以模拟众多的DOS命令，利用它我们可以用来运行古老的DOS游戏。

首先我们要下载游戏的原版文件，然后拷贝到记忆棒内，再修改dosbox.conf文件让游戏可以自动运行，否则还需要输入复杂的命令，不过现在网上已经有很多做好的游戏包。游戏运行时，用PSP的滑杆控制光标移动，L、R键则相当于鼠标的左键和右键，START相当于确定键。

## DeSmuME PSP

最新版本：test
软件作者：Sektor
相关网站：http://gtamp.com/PSP/index.php

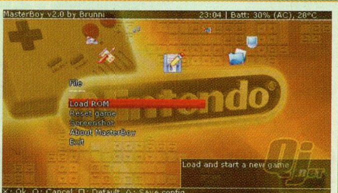


在PSP上玩NDS游戏？这听起来有点天方夜谭的事情如今却实现了。电脑上最好的NDS模拟器之一DeSmuME被移植到PSP上来。DeSmuME PSP的确可以运行少量的NDS游戏，但由于机能的问题，运行速度极为缓慢，一般不会超过10FPS，甚至很多时候只能以1FPS的速度运行。DeSmuME PSP运行游戏时以竖屏的方式显示画面，玩家必须将PSP竖过来，而且由于PSP没有触摸屏，让游戏操作性大打折扣。

DeSmuME PSP只能读取名为test.nds的ROM，我们要先将需要运行的NDS游戏改名为test.nds，并放入程序根目录下。在PSP上运行，首先进入设定界面，按×键游戏以无声模式运行，按○键游戏以有声模式运行。PSP方向键的上、下、左、右分别相当于NDS方向键的左、右、下、上，○、×、△、□键分别相当于NDS的A、B、X、Y键，SELECT、START、L、R键相当于NDS的同名按键。按滑杆相当于移动触摸笔，再按R则相当于点击触摸屏，但开发者并没有加入光标，我们无法确定触摸的确切位置。

## MasterBoy

最新版本：V2.0a
软件作者：Brunni
相关网站：http://brunni.dev-fr.org/index.php?page=pspsoft_masterboy



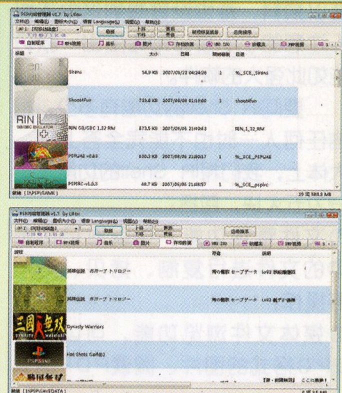
虽然PSP平台上已经有了GBC、SMS、GG这三大平台的模拟软件，但三款模拟器在功能和易用性上却无法达到MVSPSP的高度。不过有了MasterBoy就不一样啦！这款模拟器不但将GBC、SMS、GG三大平台模拟功能整合于一体，而且界面华丽、使用方便，并附带PDF格式的详细使用教程。

下载这款模拟器后，将压缩包内的MasterBoy文件夹放置在PSP\GAME150文件夹下即可。想要玩的GB、GBC放置在MasterBoy文件夹中的Roms GBC中，而SMS和GG游戏ROM则放置在Roms SMS文件夹中，即可开启模拟器使用啦！

# 桌面软件

## PSP内容管理器

最新版本：V1.6
软件作者：Ufox
相关网站：http://bbs.pspchina.net/thread-118175-1-1.html



PSP功能增多，但记忆棒中的文件却杂乱起来，游戏、软件、MP3、MP4等等众多文件一齐塞在小小的棒子里，管理起来费时又费力，不少文件还要求拷贝到指定目录这就让人更头大了。PSP内容管理器是一款电脑用的记忆棒管理工具，可以让你方便的对PSP上的文件进行管理。PSP内容管理器能将ISO、MP3等文件拷贝到记忆棒指定目录内，还具有隐藏自制软件图标、修改MP4标题等小功能。

PSP内容管理器无需安装，解压缩后即可使用。软件采用了可视化管理，自制程序会显示图标，MP4则会显示缩略图，清晰明了。软件分为自制程序、MP4视频、音乐、图片等多个功能模块，每个模块下可以对不同类型的文件进行操作。由于是国产软件，没有语言障碍，用户可以快速上手。

## Personal Media Manager

最新版本：V2.94
软件作者：Curieux36
相关网站：http://www.psp-mediamanager.com




同PSP内容管理器一样，Personal Media Manager(PMM)也是一款电脑上的记忆棒管理工具。PMM可以将ISO、图片、音乐等文件拷贝到记忆棒指定目录内，另外还提供了文件格式转换功能。我们通过PMM能够将MP3音乐转换为体积更加小巧的WMA文件，将WMV、AVI等格式的视频转换为PSP可以播放的MP4、MP4、AVC、PMP1、PMP2格式的视频，能改变图片分辨率以适合PSP屏幕，甚至还能把游戏ISO在ISO、CSO、DAX、JSO多种格式之间进行转换。也就是说，如果我们有了PMM，就不再需要一大堆各式各样的转换软件了，PMM都能做到。

PMM需要进行安装，安装完毕后要进入Configure Path设置记忆棒和硬盘的默认路径。PMM采用模块化设计，分为视频文件管理(Manage Movies)、图片文件管理(Manage Pictures)等多个模块，我们用鼠标点击相应图标进入不同模块管理文件。

2001年，任天堂推出的GBA将掌机自制软件的开发带入了新阶段。无数编程爱好者将掌机作为施展才华的舞台。玩家们惊喜的发现原来掌机并不是仅仅用来玩游戏的。2004年，Sony推出的PSP则将掌机自制软件的开发带入更高境界。高速率的CPU、十分友好的开发环境、近乎完全开放的系统，让PSP迅速成为编程爱好者们的乐园，无数优秀的自制软件涌现出来。我们期待着PSP上的自制软件有着更好的表现。最后给出文中软件的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4177。

# iR Shell完全教程

文 C.H.1

在英文里面，“iR”表示红外线的意思。iR Shell的作者AhMan初衷也是将软件开发为专业的红外线程序。Sony为PSP内置了红外线接口却没有加以利用，但事事总是难以预料，谁也没曾想到这个不引人注意的小小接口却催生出一款功能如此强大的软件。

要问iR Shell的功能有多少，相信任何人一时也不能完全答上来。大体上，我们将iR Shell的功能主要分为五大块，包括：

①文件管理功能，可以对记忆棒中的文件进行复制、拷贝、粘贴等操作；

②媒体文件浏览功能，可以观看JPG格式的图片、阅读PDF格式电子书、浏览CBZ格式漫画书、播放MP3音乐、欣赏PMP格式的视频等；

③游戏、软件运行功能，可以直接运行记忆棒中的ISO游戏或者自制软件，UMD光盘中的游戏，也能运行PS模拟器游戏；

④截图功能，将游戏或者自制软件的画面截取下来以被随时欣赏；

⑤遥控功能，通过PSP的遥控电视机、影碟机等各种家用电器。

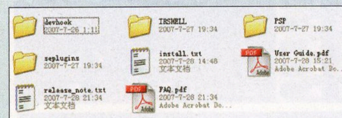
iR Shell囊括了方方面面的功能，也成为广大PSP用户的必备软件。下面就为大家介绍一下iR Shell的详细使用方法。

## 安装

1.从网上下载iR Shell最新版V3.61，下载完毕后解压缩。



2.将iR Shell目录以及包含的所有文件夹拷贝到PSP记忆棒根目录下。

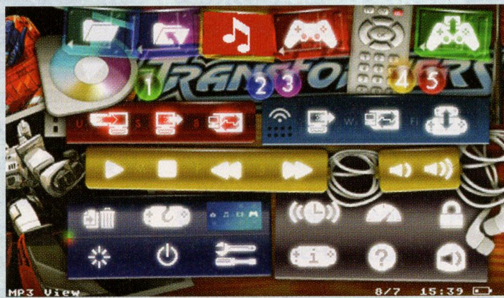


3.iR Shell提供了针对1.50官方固件、2.71官方固件HEN引导以及3.52自制固件三种固件版本的EBoot文件，我们根据需要拷贝到记忆棒PSP\GAME、PSP\GAME150以及PSP\GAME352目录下，记得一定要根据自己小P的固件选择适合自己主机的程序文件，使用错误可能导致ISO引导等功能无法使用。




## 基本操作

1.在PSP上运行iR Shell，首先进入主界面。iR Shell采用图标方式设计，每个图标代表一个功能。我们用方向键移动光标，按×键进入相应功能。





2.按START键会调出帮助菜单，里面以图片的方式详细介绍了按键的使用方法，以下简单介绍一下软件的操作按键。

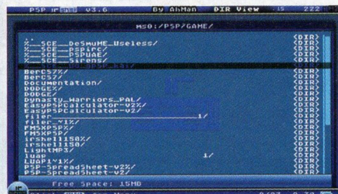
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 方向键 | 移动光标 |
| START | 调出帮助菜单 |
| SELECT | 回到主界面 |
| × | 确定，进入下级目录 |
| ○ | 取消 |
| □ | 切换功能模块 |
| △ | 回到上层目录 |
| L+R | 重启软件 |
| 音符键 | 屏幕截图 |
| 滑杆下 | 退出软件 |

## 文件管理

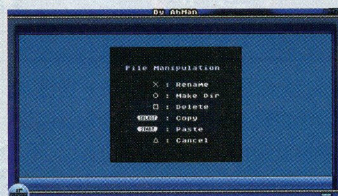
1.主界面上将光标移动到左上方的Directory View，按×键进入文件浏览。



2.iR Shell会读取记忆棒内的所有文件和文件夹并罗列显示。



3.在目录上按×键可以进入下级目录，按△键返回上层目录。在最上层目录中，ms0:/代表记忆棒，disc0:/代表UMD光盘，nethost0:/代表通过无线连接访问的硬盘目录，usbhost0:/代表通过USB连接访问的硬盘目录。同时按L和□键调出文件操作界面。



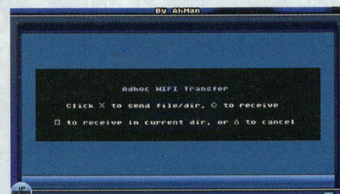
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| × | 重命名 |
| ○ | 建立新目录 |
| □ | 删除 |
| SELECT | 拷贝 |
| START | 粘贴 |
| △ | 取消 |

4.在文件上按×键可以对文件重新命名，此时会弹出文字输入界面。为了配合PSP的按键，iR Shell采用了独特的九宫格输入法，可以比较方便地输入文字、字母和各种符号。方法是先用滑杆移动方块，然后按○、□、△、×键输入不同位置上的字符。



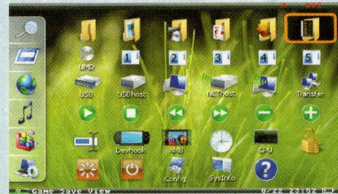
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 滑杆 | 向8个方向移动方块 |
| ○、□、△、× | 输入不同位置上的字符 |
| R | Shift上档键 |
| L | 切换字母、符号 |
| ←→ | 移动文字输入光标 |
| ↑ | 删除前一个字符 |
| ↓ | 空格 |
| START | 保存输入内容 |
| SELECT | 取消输入 |

5.iR Shell支持在两台PSP之间通过无线网络传送和接收文件。在选中文件或者文件夹上同时按L+×键打开无线传输界面，按×键传送文件。另一台PSP也要进行相同操作，并也进入无线传输界面，按○键选择目录然后接收，按□键则将文件接收到当前选中目录，按△键取消。



## 存档管理

1.按SELECT键回到主界面，将光标移动到Game Save View图标上，按×键进入存档管理界面。



2.存档管理界面会显示记忆棒内的游戏存档文件。



3.在存档上按×键会显示存档详细信息。同时按L+×键则通过无线网络传输存档。

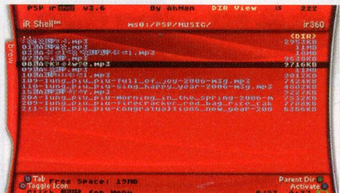


## MP3播放

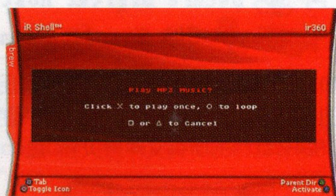
1.按SELECT键回到主界面，将光标移动到MP3 View，按×键进入MP3文件浏览界面。



2.程序会搜寻PSP\MUSIC下的MP3文件并显示出来，当然也可以进入其他目录搜寻MP3音乐。iR Shell不支持中文字库，中文MP3文件名会显示为乱码。



3.在MP3文件上按×键会弹出提示界面，按×键音乐播放一次，按○键则循环播放，按□或者△键取消播放。iR Shell支持多任务操作，我们可以在听MP3的同时玩FC游戏。



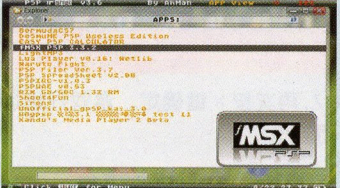
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| R+△ | 进入记忆棒PSP\MUSIC文件夹 |
| R+× | 暂停播放 |
| R+□ | 停止播放 |
| R+↑ | 增大音量 |
| R+↓ | 减小音量 |
| R+← | 上一首歌 |
| R+→ | 下一首歌 |

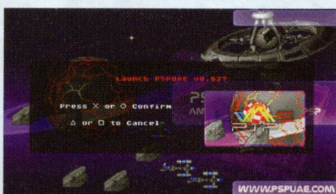
## 运行程序

1.按SELECT键回到主界面，将光标移动到Application View图标上，按×键进入自制软件浏览界面。



2.iR Shell会搜寻位于PSP\GAME目录下的自制软件并显示，当然也可以在设置中更改为其他目录。





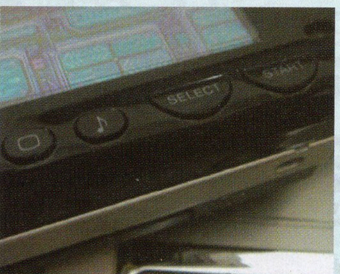
3.选中自制软件后，按×键进入软件确认界面，再次按×或○键软件开始运行，按□或△键取消操作。




4.除了自制软件外，iR Shell还能运行游戏ISO或者PS模拟器游戏。

## 截图

1.截图是iR Shell最具亮点的功能之一，无论是运行游戏或者自制软件，只要我们按下音符键，iR Shell就能将当前画面截取保存为图片。

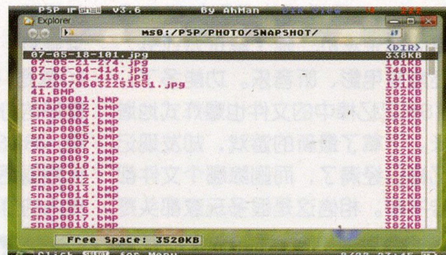





2.iR Shell截取的图片为480×272分辨率BMP图片，保存在记忆棒PSP\PHOTO\SNAPSHOT目录里面。

## 图片浏览

1.iR Shell能浏览JPG、BMP、PNG等格式的图片。进入文件管理界面，在图片文件上按×键即可浏览图片。

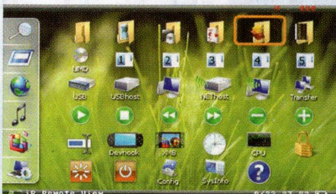




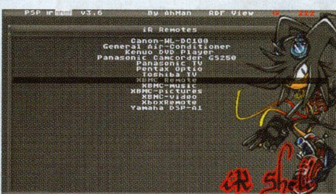

2.图片浏览时，按○键可以对图片进行缩放，按□键则能以幻灯片方式自动播放图片，按方向键的上、下切换上一张、下一张图片。

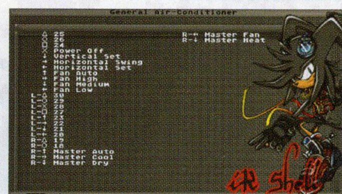
## 遥控

1.按SELECT键回到主界面，将光标移动到iR Remote View上，按×键进入。

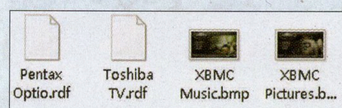


2.iR Shell会显示可以遥控的电器名称，按×键确定。





3.进入后屏幕会提示相应的按键操作，将PSP的红外发射口对准电器的红外接收窗即可。

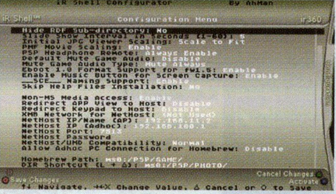



4.我们可以在http://www.remotecentral.com网站上下载相应电器对应的遥控文件，放入IRCODES目录。

## 设置



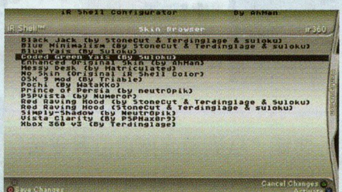
1.按SELECT键回到主界面，将光标移动到下方的Config图标上，按两次×键进入设置界面。



2.iR Shell提供了极为丰富的设置选项，大部分选项我们保持默认即可。我们用方向键的上、下移动光标，左、右调节每个项目的数值，按○键保存设定，按△键取消操作。

| 英文 | 解释 |
|---|---|
| Default CPU Speed | 调节CPU频率 |
| Date Format | 日期格式 |
| Homebrew Path | 自制程序所在目录 |
| Default Alarm State | 开启闹钟 |
| Alarm MP3 File | 设定闹钟MP3文件 |
| Password Mode | 开启密码模式 |
| Change Password | 修改密码 |

3.设置中选择Skin Browse可以进入皮肤浏览界面，选中皮肤后按×键更换皮肤。



## 运行电脑硬盘内游戏

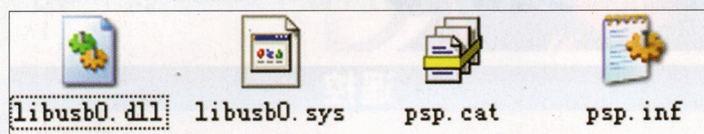
PSP已经成为名副其实的多媒体娱乐掌机，除了能玩游戏外，还能看电影、听音乐。功能多了，PSP记忆棒中的文件也爆炸式地增长。下载了最新的游戏，却发现记忆棒已经满了，而删除哪个文件都舍不得。相信这是很多玩家都头疼的问题。虽然现在4G记忆棒已经非常便宜，但对很多玩家来说，别说4G就是16G容量恐怕也不够用。而最好的办法是将硬盘当成记忆棒来用！iR Shell可以通过USB连线或者无线网络访问电脑硬盘，并运行硬盘内的游戏和软件。

## USB连接模式

使用USB连接线将PSP与电脑连接起来，iR Shell可以读取电脑硬盘中的文件并运行。

所需配置：PSP、记忆棒、USB连接线、电脑

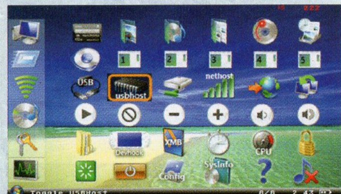
1.下载PSP专用USB驱动到电脑然后解压缩。



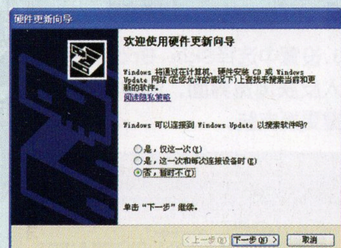

2.将PSP通过USB线与电脑相连接。



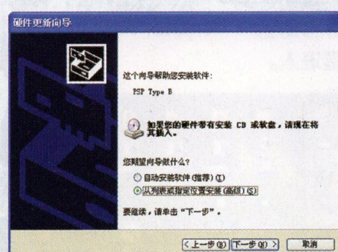
3.运行iR Shell进入主界面，将光标移动到Toggle USBHost图标上，按×键。



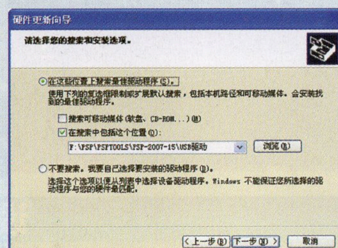
4.电脑端提示发现新硬件，并弹出新硬件向导。选择“否，暂时不”选项，并点击下一步。



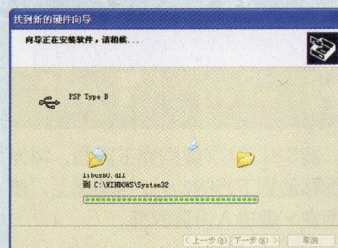
5.选择“从列表或指定位置安装”选项，点击下一步。



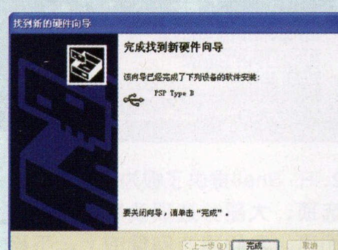
6.勾选“在搜索中包括这个位置”选项，点击浏览，将目录选择为刚才下载到的USB驱动目录，并点击下一步。



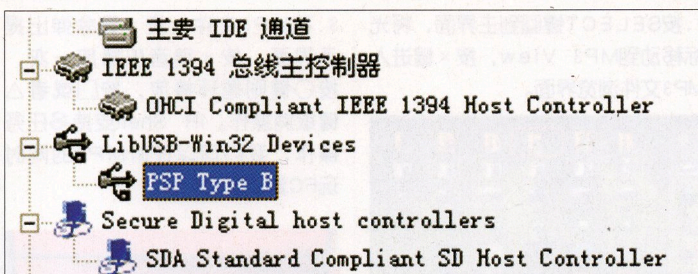
7.系统开始安装驱动，将驱动文件拷贝到系统文件夹。



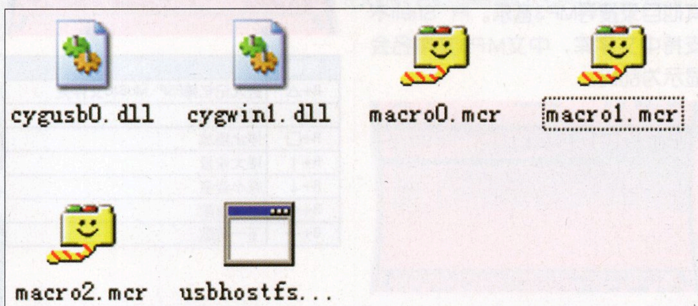
8.点击完成按钮，完成安装。



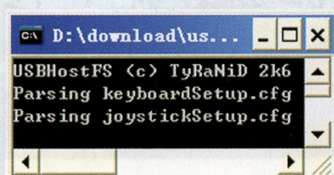
9.此时进入Windows的设备管理器，我们可以发现PSP被识别成名为PSP Type B的设备。



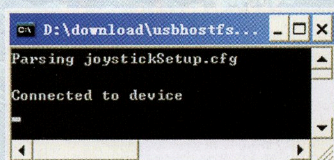

10.将下载的USBHostfs文件解压缩，并拷贝到PSP用文件所在文件夹的根目录。比如你的PSP游戏和程序都放在电脑D盘download中，则将USBHostfs的所有文件拷贝到D盘download目录内。




11.双击运行usbhostfs.exe，弹出DOS命令运行窗口。



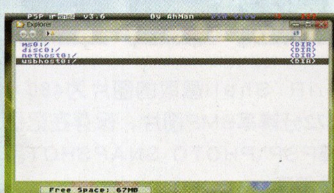

12.PSP端，将光标移动到Toggle USBHost上，按×键。此时，DOS命令运行窗口出现“Connected to device”字样表示已经连接到PSP设备。



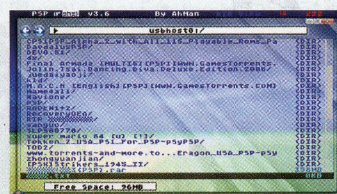

13.PSP端将光标移动到Directiory View图标，按×键进入。



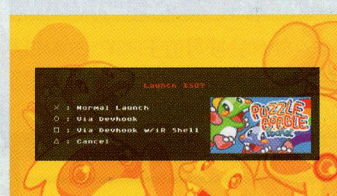
14.将光标移动到usbhost0:/，按×键进入。



15.iR Shell会罗列显示电脑硬盘内的文件。



16.将光标移动到游戏ISO文件上，按×键，iR Shell会显示ISO文件信息。



17.再次按×键确定，游戏开始运行。




18.除了ISO以外，我们还可以运行硬盘中的自制软件，以及播放视频、MP3音乐、浏览图片等等。

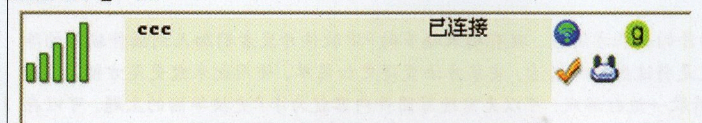


## Wi-Fi连接模式

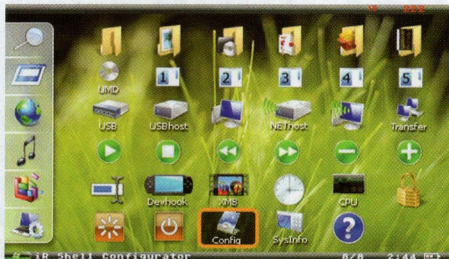
PSP内置了无线网络模块，让无线传输数据变得方便。我们也可以通过无线网络访问电脑硬盘运行各种文件。

所需配置：PSP、记忆棒、电脑（已内置无线网卡）、无线路由器

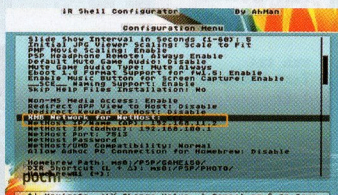
1.设置好无线路由器和电脑上的无线网卡，确保电脑可以通过无线网卡连接无线路由器。



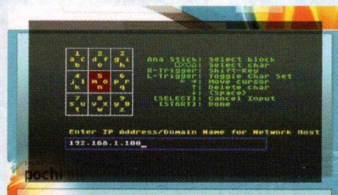

2.PSP端运行iR Shell，将光标移动到最下方的Config图标上，按×键，再按×键进入设置画面。



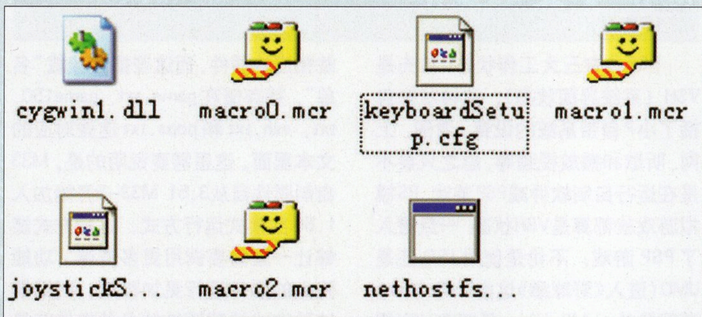
3.在设置中找到无线网络设置，XMB Network for Nethost为无线网络名称，NetHost IP为电脑端的IP地址。



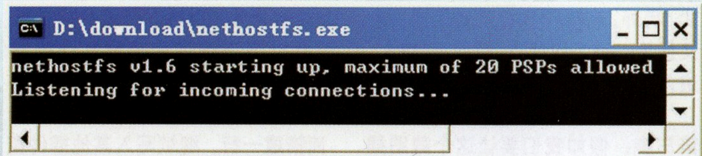
4.按×键进入具体项目输入参数。输入完毕后，按○键保存回到主界面。



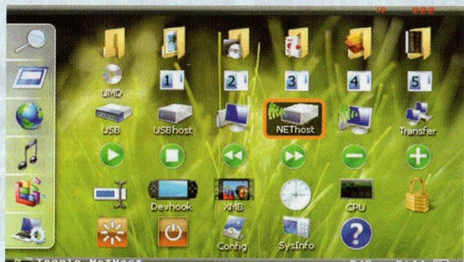
5.将下载的NetHostfs文件解压缩，并拷贝到PSP用文件所在文件夹的根目录。



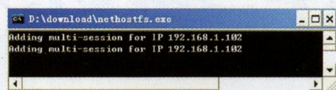

6.运行nethostfs.exe，弹出DOS命令运行窗口。



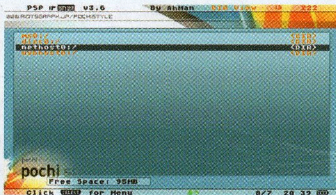

7.IR Shell主界面中选择Toggle NetHost，按×键确定，PSP开始通过无线网络同电脑建立连接。



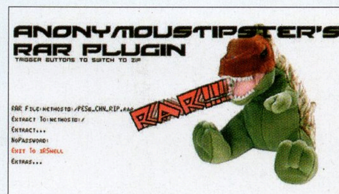
8.DOS窗口中出现PSP的IP地址，表示连接成功。




9.将光标移动到nethost0:/，按×键进入，iR Shell会罗列显示电脑硬盘内的文件。



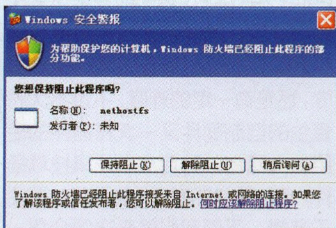
10.与USB连接模式一样，Wi-Fi连接模式下，我们也能够运行硬盘中的ISO游戏、自制软件以及欣赏MP3音乐、PMP视频等。通过IR Shell，电脑硬盘就变为容量巨大的记忆棒，还省去了我们来回拷贝文件的麻烦。



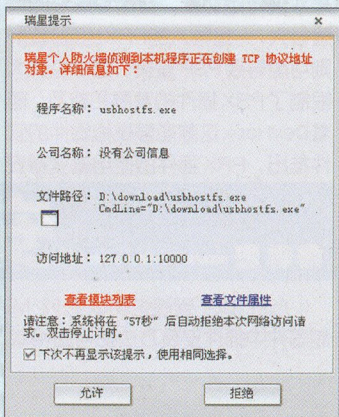

## TIPS Wi-Fi模式下运行游戏很卡

通过无线网络与电脑相连，会发现运行ISO会卡得很厉害，甚至连播放MP3音乐都会顿。这主要是由于无线网络数据传送不稳定造成的。如果我们不用无线路由器作为中介，而是通过点对点的方式，将PSP直接与电脑相连，则情况会好一些。当然要想流畅地玩游戏，还是采取USB连接这种有线的方式最好。

## TIPS 运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe无法连接




电脑端运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe，在PSP端点击相应图标后，弹出的DOS窗口也不提示已经连接。出现这种情况最大可能是因为电脑端的防火墙软件阻止了数据传输。如果你使用的是Windows XP SP2，运行usbhostfs.exe或nethostfs.exe会弹出安全警报对话框，此时要选择“解除阻止”。如果安装了瑞星防火墙等软件，要点击“允许”按钮。这样才能保证电脑和PSP之间数据的正常传输。




## TIPS 能够正常读取ISO信息却运行无法启动游戏

iR Shell针对不同固件版本的小P设计了不同版本的主程序文件，如果你使用了不适合自己主机固件的主程序，虽然可以播放音乐、浏览图片，但往往会出现ISO无法运行的问题，这时只要重新从安装程序中找到适合自己主机的主程序运行即可。

iR Shell使用虽然略微复杂了一些，但集各种PSP软件功能于一身且支持多任务进行就是它最大的亮点，而且现在各种软件也都制作了iR Shell插件，像浏览PDF格式文件的Bookr、浏览漫画的PSPComic都有iR Shell插件，允许我们在iR Shell的文件浏览器中直接调用插件浏览这些格式的文件，非常方便，所以各位PSP玩家可一定要掌握它哦。最后给出软件下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/PSP3/iRShell.rar。

# 常用 PSP 插件使用指南

## ——自制固件功能拓展窗口

文 寰仔

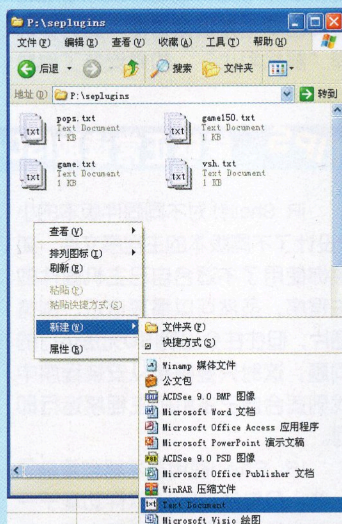
自从DevHook发明了PRX系统插件的拓展方法后，就有越来越多的PSP软件开发者们加入到插件编写的阵营中。SE、OE、M33系列自制固件更是将这种插件激活、安装方法变得更加简单，使用起来就更是方便了。有了PRX格式的插件，我们可以一边听歌一边打游戏，可以无需改写固件内容就为小P更换华丽的主题，可以在游戏中调用强大的修改器……总之各种插件的功能实在是数不胜数，让小P的功能得到了充分的延伸。下面我们就来为大家介绍几款不能不用的PSP插件吧。

## 介绍

PRX格式的文件其实是一种模块化的PSP程序，与PBP格式的可执行程序文件不同，PRX程序是载入内存运行的模块化小程序，因此它可以在后台中运行。最初黑客们通过解密PSP固件获得了这种PSP使用的特殊格式的程序文件，之后了解了它的文件结构后就开始尝试将自己所编写的PRX文件写入到PSP固件中，并通过修改固件加载PRX文件的列表让这些自己编写的PRX文件载入到运行的PSP内存里来实现特定功能，但这种做法的风险很大，一旦写入的PRX出现问题，则可能导致PSP变砖，这一点大大限制了PRX插件的发展和普及。随着DevHook这款能够模拟固件的软件推出，PRX插件的使用就变得安全许多，只需要将其加入到模拟固件载入文件列表中，就能在模拟的固件系统中加载各种功能实用的PRX插件，一旦出现错误只需关机重启，不至于让小P变成砖头。也就在这个时候，PRX插件得到了长足的发展，截图插件、修改等各种插件如雨后春笋一般涌现出来。不过在DevHook中PRX插件的安装还是比较麻烦的，需要在长长的固件挂载列表中对应的位置插入插件挂载指令，还是有一定的难度，不过不久后诞生的自制固件又一次将插件的使用大大简化，特定文本编辑挂载插件内容，简单的激活、禁用菜单更便于选择，下面我们就来详细介绍一下PRX插件的安装及一些常用插件的使用。

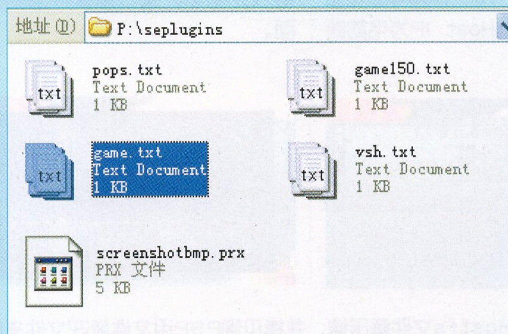
## 安装

（注：以下安装说明以3.52 M33-3自制固件为例进行，不过大部分自制固件中插件安装方法都与此相似。）




第一步：将PSP以"USB连接"模式接上电脑，首先在记忆棒根目录创建一个名为"seplugins"的文件夹，然后再在里面点鼠标右键，创建出game.txt、game150.txt、vsh.txt和pops.txt这4个文本文件。

第二步：将想要安装的插件拷贝到记忆棒的"seplugins"文件夹中，这里以截图插件screenshotbmp.prx为例进行说明，完成拷贝后，如果想要在系统主界面中使用插件，就打开vsh.txt文本进行编辑，如果想在运行PSP游戏中截图就打开game.txt或game150.txt进行编辑，如果想要在PS模拟游戏中截图就打开pops.txt文本进行挂载插件得编辑工作。另外，一些插件还需要访问记忆棒中的指定文件夹或是文件，对于这些插件需要按照安装方法要求创立对应文件夹、拷贝对应的一些调用文件。




### Tips

PSP共有三大工作状态，首先是VSH（系统界面状态），这种状态包括了小P自带系统的设置、看图、上网、听歌和播放视频等，总之只要不是在运行自制软件或PSP游戏、PS模拟游戏就都算是VSH状态；一旦进入了PSP游戏，不论是使用ISO还是UMD（进入《野球拳》这类UMD Video游戏除外，UMD Video是算在VSH模式里面的），就都算进入了GAME模式；另外，启动PS模拟游戏的话，则又是另一种工作状态，那就是POPS。进入每种状态时，自制固件都会挂载相应的插件，而这些插件挂载"名单"，就存储在game.txt、game150.txt、vsh.txt和pops.txt这些对应的文本里面。这里需要说明的是，M33自制固件自从3.51 M33-5开始加入1.50实模式运行方式，这种方式能够让一些需要调用更多资源、功能强大的插件运行更加稳定，而记录这种方式挂载插件的名单文件就是game150.txt，所以对于像修改器这类功能强大的插件，使用M33自制固件时强烈建议大家将其挂载在game150.txt名单下。

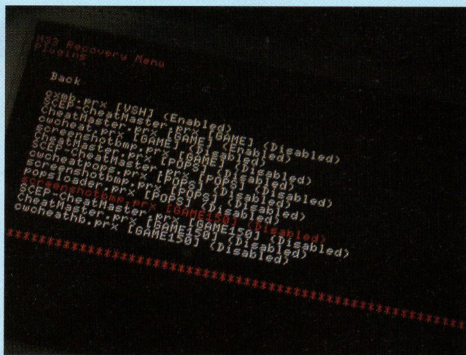
第三步：假如我们要让这个截图插件在玩PSP游戏时使用，那么就打开game150.txt文件，在里面写入如下英文"ms0:/seplugins/screenshotbmp.prx"，"ms0:/"表示调用记忆棒文件，"seplugins/"是插件所在路径，"screenshotbmp.prx"是插件完整名称，如果你还有别的插件想要挂载，则按照相同格式在下面新建一行，继续写入其他插件路径即可。

game150.txt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
ms0:/seplugins/screenshotbmp.prx
ms0:/SCM/SCEP-CheatMaster.prx
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx
ms0:/seplugins/cwcheathb.prx
```

**第四步：** 挂载后的插件还需要在自制固件修复菜单中激活。彻底关闭PSP后，按住R键开机进入自制固件修复菜单，选择“Plugins”一项进入后，找到自己想要激活的插件，这里我们找到“screenshotbmp.prx [GAME150] (Disable)”一项，按×键确定，后面括号内的内容变成“Enabled”则说明激活成功。进入游戏按下音符键就能将截图以BMP格式保存在记忆棒上啦。



# 常用插件推介

## 修改类

如何才能修改PSP游戏？由于PSP系统只支持单线程任务，启动了游戏自然就无法再开启修改器，所以为PSP开发强大的金手指，就成为无数编程爱好者们在PSP诞生之初就冥思苦想想要解决的一个技术问题，现在通过在自制系统下挂载插件，就能轻松解决啦。目前比较主流的修改插件有三款，一款是由国人制作的CheatMaster，一款是CheatMaster的升级版SCM，还有一款则是国外玩家制作的CWCheat。

## CheatMaster 0.6c

CheatMaster是一款非常经典的修改器插件，由于是国人制作，因此它最大的优点就在于有中文版，不过由于中文版字库内存占用过多导致稳定性差的原因，这里我们还是以英文版为例进行介绍。安装时，除了按照上面介绍的挂载的方法安装PRX主文件以外，我们还需要将安装程序中附带的“CheatMaster”文件夹拷贝到记忆棒根目录下，文件夹里是字库和配置文件，今后玩家保存的金手指表格也将存储在这个文件夹下。这里我们以修改《炸弹人》游戏得分为例，来介绍一下修改金钱的方法：

**1** 在游戏中通过“音量＋”和“音量－”进入修改器界面，我们可以在“选项设置”中修改激活CheatMaster的热键。



**2** 2.在消灭一个敌人后分值变成100，就可以开始第一次“搜索数据”了。选择“重新搜索”建立新的搜索，在这里通过方向键来修改数值到100，确定后程序就开始进行自动搜索，记忆棒指示灯闪动片刻后屏幕上就会显示出搜索结果的数量，往往第一次搜索都会找到很多个地址，因此需要再进行第二次搜索。另外，修改器支持16进制数据输入，在输入数值时按下□键就能在10进制和16进制之间切换，使用时一定要注意自己当前所用的进制，数值最高位显示0x的字样则表示正在16进制状态。

**3** 按○键然后“返回游戏”，再炸死一个敌人分值变为200后再次按“音量＋”和“音量－”进入修改器，选择“搜索数据”→“再次搜索”，然后依照前面的过程输入新的分值，很快搜索结果就变得只剩两个。



**4** 反复第3个步骤，直到搜索结果只剩下一个地址。选中这个地址后按○键就会进入添加列表的步骤。在“地址”这一项中千万不要按方向键修改，直接按○键确定。“数据类型”一般选择“自动”，写入方式选择“直写”。“数值”就是我们要修改的数值，这里小Z填入10000，记得这里的数值不要过大，太大的话可能会导致数据超过最大值而溢出，最好修改前数数游戏数值显示部分能容纳多少个数字。最后“锁定数值”选“是”就OK了，这时锁定的数据就会加入到表格中。



**5** 完成搜索后如果要进行其他数值的搜索则选择“搜索数据”→“重新搜索”，再按照上面1至3步骤来修改生命数等其他数值。不过玩家要注意Cheat Master并不支持同时搜索两组数据，因此还是耐心一点，完成一个数据的修改后再开始下一个数据的修改吧。

**6** “地址表格”用来管理已经完成搜索的修改项目。在这里可以通过按□键改变是否进行数值锁定（也就是是否激活当前修改项目），或是通过○键重新设定当前修改项信息，按SELECT键还可以从列表中删除当前修改项地址（一旦删除必须重新进行搜索才能添加），按△键还能直接跳转到“显示内存”的当前地址行，START键还能“新增地址”将你从网上或其他地方找到的金手指文本输入进去。

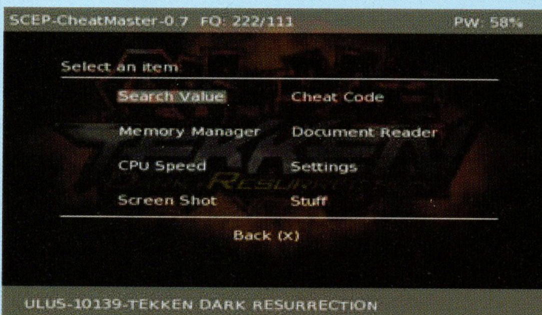


**7** Cheat Master还有一个最大的优点，就是可以将地址表格存储在记忆棒上，这样以后再进行游戏的话就可以不用搜索数据直接读取地址表格。选择修改器菜单第三项“保存表格”就可以将表格保存在记忆棒的CheatMaster文件夹下。修改器共提供了500个栏位用来存储金手指信息，在CheatMaster文件夹下按顺序从0到499存储成tab文件，储存的文件中还包含了游戏的编号和名称（只有英文名称能够记录，其他名称一律显示下划线）。而在下次进入游戏后就可以通过修改器菜单第四项“加载表格”的选项来加载金手指了。我们同样可以在网上下载别人制作好的表格文件，拷贝到记忆棒的“CheatMaster”文件夹下，在游戏时直接读取表格即可。



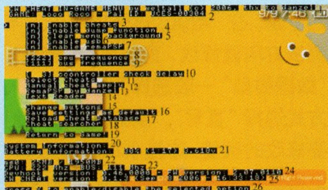
## SCM 0.7

自从CheatMaster升级0.7版后，由于与SCEP整合（一款同样是国人编写的强大的自制固件设置、功能拓展插件），因此改名为SCM。新版插件不但在界面上改良成与SCEP相同的风格，而且在功能上变得更加全面、更加强大，新版本采用音符键作为呼出热键，由于金手指新加入了判定语句、内存指针等高级功能，各种程序化高级修改功能现在也能实现啦。不过如果你对这些高级功能不感兴趣或是不会使用，那么还是继续用CheatMaster 0.6c吧。安装SCM与CheatMaster相似，除了插件的安装外还需要将安装包中的“SCM”文件夹复制到记忆棒根目录下，里面包含了字库和配置文件，同样也要用来存储修改表格。SCM还能直接读取CheatMaster的修改表格，实现向低版本的兼容。



## CWCheat 0.1.9

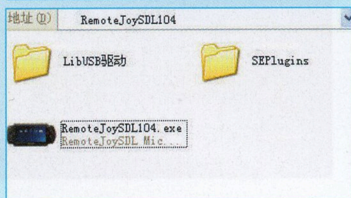
由国外小组制作的CWCheat在软件功能和易用性上其实并不比CheatMaster好，不过之所以还是将它列入到常用插件中，主要是因为它的官方网站以及一些国外论坛更新金手指的效率实在很高，省去玩家自己搜索金手指的麻烦，只要下载一个更新数据库，或是将金手指代码手工输入一下，就能享受到金手指的乐趣啦，实在很方便。这款插件在安装时除了要将所需的PRX文件复制到记忆棒“seplugins”文件夹外，还需要将一个“cwcheat”的修改数据库文件放置在“seplugins”内，以供插件在使用时调用。



# 工具类

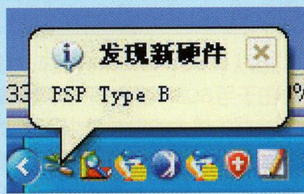
## RemoteJoy 1.04

RemoteJoy这款插件的功能非常神奇，通过小小的USB接口，就能将PSP的显示数据传输到电脑上，通过配套软件在电脑端显示游戏画面。它可以达到480×272像素的标准PSP显示分辨率，由于是直接将PSP的显示数据输出，因此也就不存在白平衡失调等拍摄遇到的问题，而且真彩输出能够在显示器上完美还原PSP屏幕鲜亮的色彩效果，直接通过屏幕录制软件或第三方提供的录制插件就能轻松捕捉屏幕的内容。另外这款插件还提供了PSP按键映射功能，让你可以通过键盘或电脑手柄来操作PSP游戏。不过这款插件兼容性非常差，使用时经常会导致PSP死机、游戏意外跳出、PC端无法正常挂载视频显示等问题。不过只要耐心试试，很多游戏还是能够顺利捕获的。这款软件对电脑配置要求较高，电脑稍微差一些就无法达到满帧显示。而它为我们解决的最大的问题就是个人难以实现的PSP屏幕录像，有了它你也可以录制属于自己的达人视频。下面就给大家介绍一下这款软件的使用。

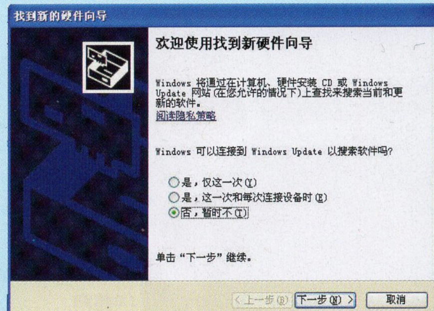


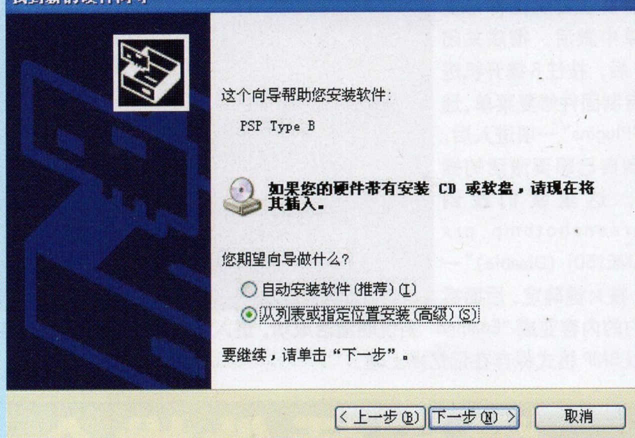

**第一步：** 在网上下载RemoteJoySDL V1.04汉化版，解压缩后获得LibUSB驱动、SEPlugins两个文件夹以及RemoteJoySDL104.exe的主程序。首先我们将“SEPlugins”文件夹中的插件按照上述方法安装并激活插件。

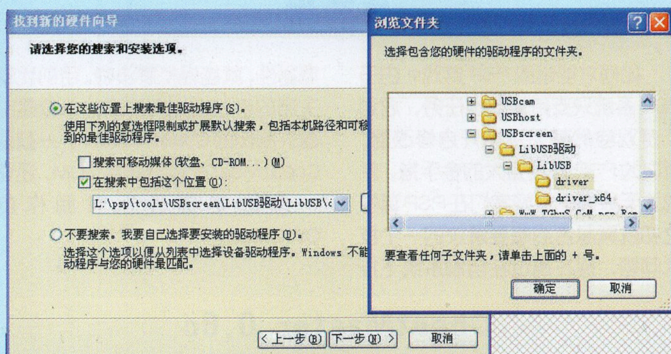
**第二步：** 将PSP与电脑连接的USB线插好，任意选择一个游戏ISO运行，电脑就会显示“发现新硬件PSP Type B”了。

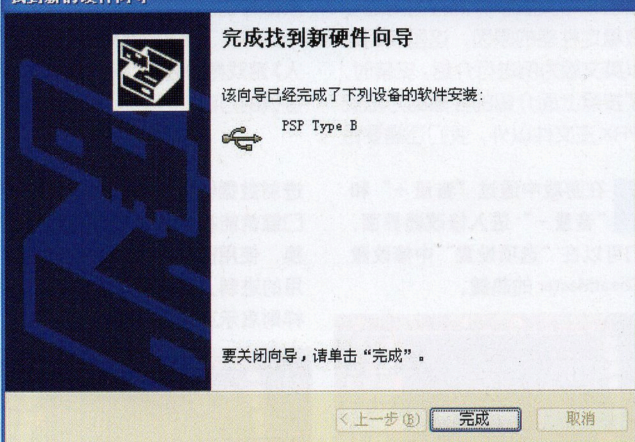



**第三步：** 在接下来弹出的硬件安装向导中我们首先选择“否，暂时不”，下一步选择“从列表或指定位置安装”，再接下来选择“在这些位置上搜索最佳驱动程序”，并选中“在搜索中包括这个位置”，然后点右侧浏览按钮，选择第一步解压获得的“LibUSB驱动”文件夹，如果你使用的是32位WindowsXP操作系统，那么就再选择下一级的driver文件夹，如果你使用的是64位操作系统，就选择下一级的driver_x64文件夹之后确定。稍等片刻后安装即可完成。

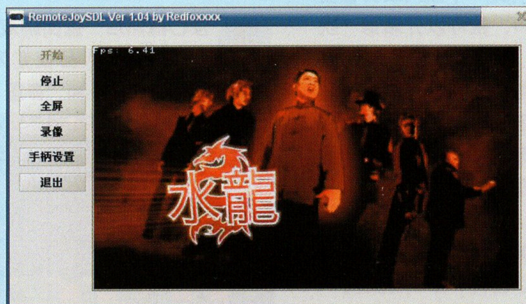


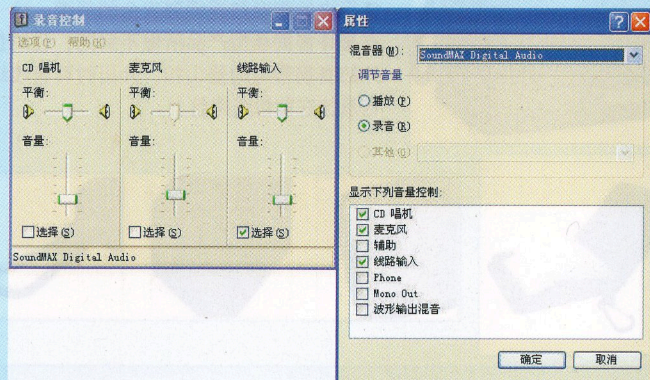




**第四步：** 在电脑上启动RemoteJoySDL104.exe主程序，点“开始”按钮就可以在屏幕右侧区域显示捕获的PSP内容了。

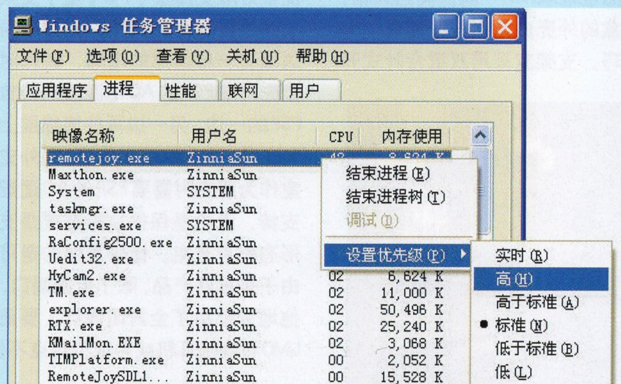


**第五步：**点击“停止”即可暂停显示，不过停止后PSP端经常会同时退出游戏，这一点需要玩家注意。另外，如果上一步点开始没能捕获到屏幕内容的话，建议大家点“停止”后退出程序，并在PSP端返回系统界面，然后重新开启RemoteJoySDL104.exe主程序，在PSP端重新进入游戏的一刹那，点主程序的“开始”按钮就能正常捕获了。如果依旧没有画面，建议将电脑正在运行的其他程序都关掉，尤其是与网络相关的程序。因为这款软件是通过虚拟网卡实现捕获和数据传送的，因此像迅雷、IIS等一些网络软件经常会对RemoteJoy的使用产生严重影响。

**第六步：**在“开始”状态下按下“录像”按钮就可以录制游戏视频了。视频会以AVI格式自动保存在电脑D盘根目录下，如果想要录制PSP声音，还需要通过一根音频连线将PSP音频输出与电脑声卡音频输入相连，并且在电脑的音量控制中点选“选项”→“属性”，将面板切换到“录音”，并在下方钩选“线路输入”，之后再在左侧更新的“录音控制”面板中将“线路输入”槽下方的“选择”钩上，就可以在录制时将声音也录进来了。除了录像功能外，RemoteJoy还能通过点击“全屏”按钮将PSP画面全屏显示。



最后给大家说几点使用技巧：首先，在使用RemoteJoy截取视频的过程中，PSP一旦出现读盘或存盘界面时就会导致死机现象，遇到这种问题的解决方法是，先在PSP没有连接电脑的情况下RemoteJoy主程序开启并点击“开始”，然后打开PSP运行游戏，在跳过了读盘或存盘画面后再将USB连线插上，这样就跳过了存读档画面，而插入USB线后PSP显示就能立刻接入电脑了；其次，RemoteJoy使用时对CPU资源占用量非常大，我们可以通过按下Ctrl+Alt+Del三键组合打开电脑的任务管理器，关闭没用的系统进程，并将RemoteJoy的程序优先级设置为“高”（设置“实时”效果更好，不过可能会导致电脑出现假死状态），这样即使你的电脑配置不高也能获得更好的效果。



## Popsloader

PSP固件不断升级，PS模拟器的内部代码也在不断更新着，这就造成了各种复杂问题的诞生，比如针对老版本固件转换的游戏说明书可能在新版本中出现问题，有些转换好的PS模拟游戏到了新版本固件上甚至不能用，而且新版固件将PS模拟游戏存档转换成与PS3兼容的格式，也与老固件存档不能兼容。解决这种现象最好的办法，自然就是能够想用哪个版本的模拟器内核就用哪个版本的内核，而Popsloader的功能就在于此，让你可以在进入游戏前自由选择模拟器版本。Popsloader插件的挂载非常简单，直接列在pops.txt中激活即可（注意，是PS模拟器插件，因此要列在Pops.txt中）。麻烦的是在挂载完成后，我们需要在“seplugins”内再创建一个“popsloader”的文件夹，然后将从各个版本固件升级包中解密出来的模拟器核心文件放在里面。不过好在现在网上有制作好的傻瓜包提供下载，安装好后在启动PS游戏前按住R键，就可以随意选择模拟器核心的固件版本啦。




## CXMB

CXMB是一款功能强大的PSP主题修改插件，它能够让你无需进行修改Flash0区域这种危险操作就能够更改PSP界面主题。由于PSP固件版本的差别，主题文件本来也是有版本区别的，如果是在Flash0区域替换固件主题素材文件，一个不小心就很可能因为版本不对应致使PSP变砖头。而现在我们只需要将插件写到vsh.txt名单并激活，然后再记忆棒根目录下创立一个名为TM的文件夹，将想要替换的主题放置在里面，就能完成原本危险的操作。如果主题与系统固件不兼容，只需要禁用插件，PSP就又能正常启动，这么安全的操作加上主题替换这么有趣的功能，你能不心动吗？




## MP3 module

你是否想过在玩游戏的同时来听MP3音乐呢？虽然IR Shell也能实现这样的功能，但毕竟还是比在PSP自制固件下玩ISO游戏麻烦许多，而这款MP3后台播放插件正是为了实现这个功能而诞生的。它可以让你在玩游戏、看图片的同时欣赏存放在记忆棒中的MP3歌曲，并且由于模块本身内置了超频功能，因此即使在播放MP3音乐的同时，游戏的流畅度也基本不会受到影响。其实这个插件正来自于IR Shell的MP3播放插件，按照上述方法安装并激活插件后，它就能够在所挂载的主机状态下自动播放记忆棒PSP\Music文件夹中的MP3歌曲了。软件的使用完全依靠热键组合，下表列出了详细组合热键及其功能。

| 热键 | 功能 |
|---|---|
| L+音效键 | 播放、暂停 |
| R+音效键 | 切换播放次序为顺序或随机 |
| 方向键←／方向键→+音效键 | 播放前一首／后一首歌曲 |
| △+音效键 | 从25Mhz到333MHz共9个等级调整CPU主频 |
| □+音效键 | 开启、关闭屏幕显示，开启后可以看到CPU主频等信息 |
| ○+音效键 | 重新生成播放列表，在对音乐文件进行拷贝、删除等操作后就需要重新载入一次 |
| ×+音效键 | 调整屏幕亮度等级 |

其实PSP上功能强大的插件还远不止这些，有趣的还有很多。不过使用时一定要记得，不要太贪心一次激活许多插件，那样往往会占用PSP过多内存而导致PSP死机，而且许多插件之间本身可能就无法兼容。但插件使用的安全性还是非常好的，出了问题只要全部禁用就OK！最后给出文中介绍插件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/PSP3/plugin.rar。

# PSP国外厂商热门周边大盘点

文 乌冬

新版PSP发售在即，届时针对新版PSP的周边固然也会铺天盖地，当然，也不是说发售以后厂商会"冷落"旧版的PSP，毕竟这部主机陪伴我们度过了许多美好的时光，大部分玩家手里拥有的依然是这部承载了许多美好回忆的主机，下面我们就来看看在旧版PSP在这光辉的几年里各大国外厂商为PSP制作的一些具有代表性的实用型周边吧。

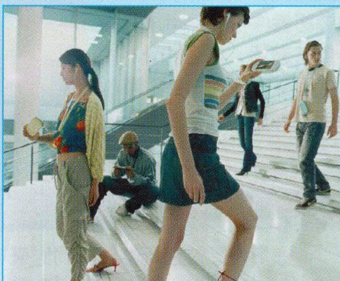
## Hori

这个厂商相信不用我多介绍，大家也都听过它的大名了吧，Hori的周边小到防尘胶塞，大到街机摇杆都囊括在内，而且产品性价比都在玩家们能够接受的范围。

### PSP颈戴式耳机挂绳

这款是Hori早期PSP周边之一，当初考虑到PSP的便携特点和多媒体功能，所以对应周边是十分多元化。这款耳机和挂绳相结合的产品特点在于当把PSP挂在胸前时，可以通过内藏的耳机与PSP连接，即使在行走时也不影响PSP音频设备的使用，非常适合用来在户外欣赏音乐或是电影作品。在耳机的使用方面上，耳机的位置可以因个人的习惯做出适当的调整。比较可惜的是这款耳机挂绳并不对应线控功能，在用PSP听MP3时要切换歌曲有点不方便。





### PSP面盖

这是一款完全遮蔽PSP屏幕和按键的保护面盖，能全方位地保护PSP的正面。面盖拆卸方法简单，使用螺丝固定在PSP的USB端口两侧，不需要螺丝刀，徒手就能实现轻松地拆卸。使用时只要将面盖翻开，就能如常进行游戏，不用时把面盖盖上，完全不会影响主机的整体外观和便携性。当然，面盖本身也十分牢固，能抵御一定的外部碰撞。这款产品一共有黑、白、蓝、粉红四种颜色供玩家选择。



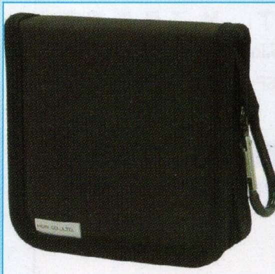






### PSP媒体收纳包

Hori的产品都以简洁的设计和优秀的实用性为卖点，在玩家中树立了不错的口碑。这款名为媒体收纳包的周边，是专为PSP上的主要游戏载体——UMD光盘和记忆棒设计的，中规中矩的造型和全黑的主色调都突显了其俭朴的特质。收纳包一共能收纳6张UMD和两根记忆棒，咋看之下是没什么特点，不过收纳包的内部所使用的是可以防静电材料，能避免因产生静电而引起的记忆棒数据损坏，使用户的游戏数据得到安全的保障，这一点是许多同类型产品所做不到的。收纳包外部有携带用的登山扣，外出时可将收纳包悬挂在背包或挎包上。







### PSP充电支架盒

准确地说这款周边的功能可远不止一个支架那么简单。从功能上看，它既是支架，又是保护盒，还是PSP主机座充，本来是三样很常见的周边，如果都单独推出的话，谁都会觉得是普通得再不能普通的东西，但是Hori却巧妙地把这三样东西结合起来，不仅各功能在使用上不会起冲突，反而有互补不足的作用。这款产品也秉承Hori一向的简洁风格，支架盒的外壳由塑料制造而成，十分轻巧。支架盒采用双重合叶式开合，但是和一般的保护盒比起来，它的合叶就显得紧了许多，这样做是因为把它的面盖翻到尽头作为PSP支架用时，双重的紧合页可以起到很好的支撑作用。当然，对于支架来说，还要考虑的就是它的稳定性，这款支架着地一边的面盖有用来加强抓地力的凸出面设计，即使是放在床上和或是其他什么不平的地方都能很好地支撑整个PSP。至于支架盒收纳性能也令人满意，支架盒内侧边缘有一层薄薄的海绵，装卸时只要先对准PSP的AC电源接口处放进PSP的一边，另一边再往海绵层上使一点劲，就自然固定住了。另外支架盒作为座充时需要PSP的AC适配器支持，无论是保护盒形态或是支架形态都可充电。比较可惜的是可能由于是早期产品，除了电源端口，其他地方都用了全封闭设计，要更换UMD和连接耳机或多或少有点不便。





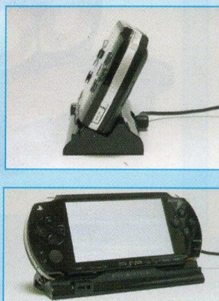

# GameTech

GameTech是一家专门以生产游戏机周边为主的厂商，生产面向多平台，推出的产品多会根据使用人群来分门别类，在设计上具有创新意识。

## PSP 充电支架

现在的掌机周边发展趋势，都向着多元化与多功能方向发展。要说到PSP支架，从原来单一功能的支架，慢慢发展到今天的带充电或功放等功能的多功能支架。这款由GameTech出品的充电支架最大的特点就在它的直立式支架，较低的底座可以平稳地安放在桌面和床头等位置，并且底座上还有电源适配器和耳机线控的外延接口，即使PSP安置在支架上都不会影响到正常操作。想想自己在充电的同时，还能一边品尝PSP上的影音大餐，实为一大享受，而且这款支架的性价比在同类产品中还算是比较高的，所以备受PSP用户的青睐。





## PSP 标准电池舱盖

平时不怎么起眼的电池盖作为PSP外观的组成部分之一，因为长期暴露在外层承受着最直接的冲击，所以损坏的情况也屡有发生。如果不能找到合适替代品，那就要忍受电池长期外露的烦恼了。一来手汗湿度对电池造成的损害巨大；二来没有承托，电池也容易掉落，严重影响使用和美观。这款由GameTech推出的备用电池舱盖因为使用了和PSP外壳一样的材质，所以触感与原装品相仿，即使换了新电池舱盖就也不会影响到整体外观和手感。但是因为这款周边为早期产品，暂时只有两黑白两款颜色供玩家选择。



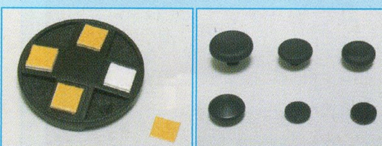





## PSP 粘贴方向键＋类比滑杆头套装

如果要用PSP玩一些需要精确运用方向键或类比滑杆的游戏，许多玩家都会感到很难习惯吧？确实，为了整体结构的需要，PSP在操作系统的硬件方面是做得有一点缺陷，比如滑杆特别短，接触面也很窄，不是玩所有类型的游戏都适合用这样的滑杆，所以后来就有许多周边厂商都发明各种周边来改善它。这款由GameTech推出的按键＋滑杆头套装能很好地弥补PSP这方面的操作缺陷，产品一共包含了8个部件，其中粘贴式方向键有两个，滑杆有8个。两个粘贴式方向键采用了8方向设计，分别是十字键形状与凹圆盘形状，十字键适用于经常要用到斜45度角操作的游戏，比如FPS和ACT，而凹圆盘式设计的方向键则适用于需要频繁搓招的FTG。通过附赠的专用双面胶，可以轻松把它们粘贴在PSP的方向键上，有效改善操作。6个类比滑杆包含了外形、长短、大小各不一的6颗类比滑杆头，玩家可以根据个人习惯或不同类型游戏来更换，而且滑杆头的更换更为简单，只要将原来的滑杆直接拔下，再换上其他的即可（一些新颜色的PSP出厂就已经用胶把滑杆头粘在主机上，第一次更换时要小心）。





## PSP 韧性支架

这款多用途支架的主要分为两个部分，各部位之间用滑动接口连接，安装简单。支架顶部是PSP托盘，托盘分为上下两层，上层为全镂空设计，通过4个固定扣与PSP连接，完全不影响耳机或AC电源的拔插，取下时只要稍微拨动其中一个专门的活动扣，就能轻松分离，值得一提的是下层部分的可旋转托盘，可以进行360度的全方位旋转。中间的是支架的活动杆部分，因为是多用途支架，所以可以对活动杆部分可以进行360度的全方位调节，使玩家在不管在任何角度都能清晰地观赏影视作品。支架的底部是固定用吸盘，通过开关加压固定，可以将其固定在玻璃或平滑的地方，而且相当牢固。











# Cyber

Cyber也是一家专门生产游戏机周边的厂商，产品种类繁多，甚至一些比较冷门的周边都可以在它的产品里找到，游戏领域的涉猎面极广。

## PSP 光头清洁器

光头是以光盘为媒体介质的电器的重要组成部分之一，特别是对于PSP这样需要频繁读盘的游戏主机来说，一点点灰尘都会影响到某个精密部件的运作。平时如果不注意维护保养，轻则延长游戏读取时间，重则导致UMD光盘无法正常读取，继而就是付出一笔不小的修理费去JS那拆开机器帮你换掉整个光盘托架来“重获新生”（由于PSP光驱的独特设计，无法单独更换光头，需要将整个光盘托架换掉）。想要保养PSP光头其实有更为简单有效的方法，下面介绍的这款造型有点怪异的周边，是由周边厂商Cyber推出的一款用来清洁PSP光头的光头清洁器。产品本身内置有小型马达，以纽扣电池为动力，开动马达后前端担任清洁用的棉花会随之振动，把附着在光头上尘埃和污秽物一并清扫掉，玩家要做的步骤仅仅就是把它送进UMD舱井等待清洁结束。





## PSP 外挂电池包

通常来讲PSP在使用标准1800毫安锂电池的情况下大约能工作4至6个小时，不过如果使用了这款周边来帮PSP续航的话，能延长将近一倍的使用时间，而且这款电池包使用的电源仅是市面上常见的干电池，非常适合外出携带使用。另外，这款电池包还有电量表示功能，通过安装在电池包正面的LED灯，玩家就能随时了解到电池的残余电量，是一项比较人性化的设计，同时，LED灯还带有辅助照明的功能，玩家可以通过电池包上按钮对LED灯的强度进行调节，这样即使是在黑暗环境下也能不用担心找不到AC电源端口了。





## PSP 防水透明包

掌机最看重的就是其便携性，想无时无刻在任何场合都能使用PSP，那就要靠一些周边的帮助了。PSP在很多环境中都有使用上的忌讳，比如说明书上特别注明了主机不能在潮湿的环境下使用，因为湿气很容易会令PSP的硬件损坏。而这款采用了防水材质制造的收纳包就能让你可以在潮湿的环境下毫无顾忌地使用小P，泳池、浴室、海滩，一切OK，尽情享受掌机的乐趣。收纳包表面使用的材质是乙烯树脂，高密度的特性使PSP就算被泡在水中也不会受到湿气侵袭，透明的设计使液晶屏幕清晰可见，柔软的包身不会影响按键的正常操作，在提高PSP抗潮湿性的同时还最大程度保持了使用性。



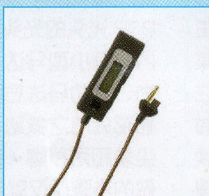


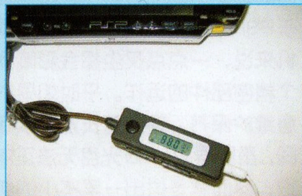




## FM 收音线控

这个线控留给人的第一印象就是其块状的设计，黑色外壳正面嵌入的是醒目的LCD屏，其他键位则错落有致，背后还有一个可以方便玩家将其固定在身上的夹子。线控的大小和一般的MP3播放器差不多，易于收藏。收音机控制方面主要由两旁的按键进行，要进行调台的话，这款产品支持自动搜索，同时搜索到频道时则会自动定位，并且它还提供有36个预设空位给玩家设定自己喜爱的频道，PSP的控制方面则和一般线控无异。收音机的接收清晰度相对于一般的收音设备来讲还是比较令人满意的了，还有这款收音线控完全依靠PSP供电，即使小P进入待机状态，收音机仍然能照常工作，无须外接电池驱动。





# 罗技

来自瑞士的品牌罗技一直以做数码产品周边而闻名，其产品所覆盖的领域可谓极其广泛，在日常生活中也是随处可见。虽然罗技针对PSP的周边不是很多，但拿出手的每一件都是精品。

## PlayGear PSP 专用保护盒

罗技关于PSP的周边里面，最出名的恐怕就是这款名为罗技PlayGear系列的保护盒了，PSP玩家对它也不会陌生。这款多功能保护盒具备了在当时来说的许多创新设计。首先它采用了聚碳酸酯材质的外壳，即使不是金属制造的盒身也显得厚重感十足，耐冲击性能更是一流。接着是为PSP量身打造的盒身，PSP放进盒内能完全贴和，在保护PSP的同时，也能如常地游戏，真正做到保护、游戏两不误。可扣式开关使其开合简单，盒盖还可向后翻转270度，当成支架将PSP放在桌面上欣赏影视作品。镂空设计使主要的端口可以正常使用，在保护的状态下不影响充电、耳机等功能。





## PlayGear Street 专用随身包

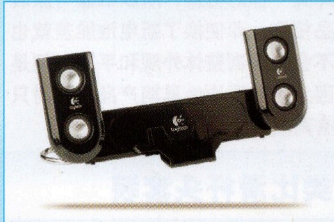
这款同为PlayGear系列的随身包，是罗技公司专门为经常需要在户外活动人群所设计的专用周边。这款随身包同样采用坚固的聚碳酸酯外壳，让PSP得到最周全的保护。盒内大容量的存放空间除了可以放进PSP外，还能容纳UMD光盘和记忆棒等随机必备物品。不过要说最大的特点，还得说它随附的可调节背带，通过对背带的调节，玩家可以将其当作挎包挎在胸前或背在背后，也可作为肩包佩戴或直接挂在背包上。并且在耳机端口的位置采用了镂空设计不会影响到耳机的使用，非常适合户外运动或者逛街时使用。

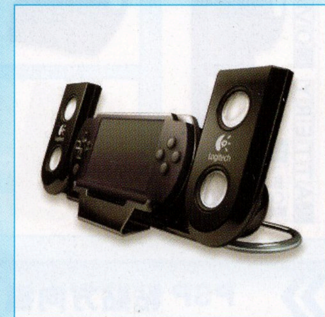




## PlayGear 便携式音箱

在罗技的PlayGear系列里，最为瞩目的产品可能就是这款便携式音箱了，虽然它是早期产品，但是它在PSP的音箱领域里却有着很高的评价，不管是外形上还是性能上至今能超越它的同类周边寥寥无几。PlayGear便携式音箱的是输出设备是自带的四声道微型扬声器，外形小巧但性能出色，可以提供层次感丰富、饱满的音质。在欣赏音乐或影视作品时，可以将PSP放在特制的台座上，使玩家安坐家中也能享受影院级的视听效果。并且该产品能对应多种电源供给方式，不管是使用外置电源或者使用干电池都可以正常工作。





## 神音耳机

如果说刚才那一款PSP音响是殿堂级的听觉享受，那现在介绍的这款周边就能让你把小型影院带着到处走。罗技神音耳机是一款入耳式耳机，耳机内藏的9mm钕扬声器，使每个音符听起来都相当逼真，不用依靠烦琐的设备，就能享受到PSP高音质效果。不过入耳式耳机的缺点在于如果耳机大小不适合耳朵，很有可能造成内耳疼痛，这款耳机根据每种人耳朵的构造，特别准备了三种不同尺寸的胶制耳塞，每个人都能在其中找到适合的，并且橡胶制造的耳塞能有效阻隔噪音，保留音源最真实的部分。结实的构造和小巧的设计使其易于收藏，适合随身携带。





# 卡登仕

卡登仕可说是做周边配件的老牌厂商了，它的产品比较注重于保护类别，从手机保护套到iPod保护套都有，不过对于音箱和扬声器类的产品就较少涉猎。

## 真皮支架式皮套

做保护套类的周边一直是卡登仕的拿手好戏，这款真皮支架式皮套是近年来卡登仕推出的PSP周边里获得了较好评价的产品之一。它是一款全身采用了高级真皮制造的收纳皮夹，皮夹边缘位置使用了粗线缝合，结实又不失美观。这款周边的好就还在于它极其简易的使用方法，纽扣式开合使其翻开即可游戏，皮夹内部有经过特别设计的塑料框架，只要把PSP往框架里轻轻一扣就能起到很好的固定作用，一般的甩动都不会致使PSP脱落。为了不影响正常的主机使用，碟舱的遮盖部分还特别采用了可掀起式内框设计，即使PSP放在包内也能轻松更换UMD游戏盘。另外这款周边有多种颜色供玩家选择。







## 牛仔拉链布包

上世纪曾经掀起过一股牛仔热潮，凡是与牛仔有关的制品都遭到没有理由地追捧，牛仔的魅力可见一斑。不过现在竟然连PSP都周边避免不了“牵连”，现在介绍的这款周边是采用了高级防水牛仔布制造的收纳包，是牛仔布与PSP收纳周边的整合设计，硬派的风格给人留下了深刻的印象。收纳包采用拉链开合，再现了牛仔布与金属拉链的经典组合。包的内部有经过特别设计的承托框架，能把PSP牢牢固定在包内，并且框架还能向外翻出，可以方便地更换UMD盘，如果配合夹层还能当成支架使用，便于欣赏影视作品。包的背面有悬挂用登山扣，为玩家出门携带PSP提供不少便利。另外这款牛仔拉链布包有多种款式供玩家选择。









## 硅胶套

硅胶套长期以来是保护类周边大的系列，便宜、耐用的特点使其受到不少玩家的追捧。这款卡登仕早期推出的硅胶套因为其各方面的优点一直是市面硅胶套类周边里的热卖产品。归根到底，主要还是卡登仕良好的制造工艺是它受欢迎的主要原因，首先它为PSP量身打造的剪裁设计使它能更好地贴合主机，利于操作。硅胶套的表面经过特殊的防尘处理，使灰尘不容易粘附在表面。硅胶套在主要的端口位置都镂空了出来，不影响接驳耳机或电源，另外在PSP屏幕和UMD舱的镂空位置还有专门的保护盖保护这两个重要部位，在一定程度上弥补了硅胶套保护性能方面的不足。



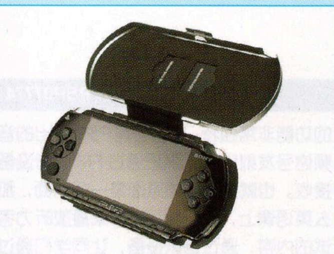




## 尊贵铝盒

如果说每个厂商都有自己代表产品，那这款尊贵铝盒就可以说是卡登仕的代表产品之一。自从它推出以来，就一直受到各层面PSP用户的欢迎。这款铝盒的90%都是由高级铝合金制造，耐冲击性能一流，内置的塑料支架能使主机牢固地固定在盒内。面盖可以做360度的全方位开合，并且面盖的内侧还能放置两张记忆棒，节省了不必要的支出。铝盒的背面还有一块多用途后盖，需要更换UMD时可以直接打开后盖即可，不过最巧妙的地方还是后盖打开后还能和面盖组合成支架，方便玩家用来欣赏影视作品，真正做到一物多用。另外这款尊贵铝盒有银色和黑色两种色彩供玩家选择。




# 国内周边品牌

文 寰仔

## ——“黑角”PSP周边产品介绍

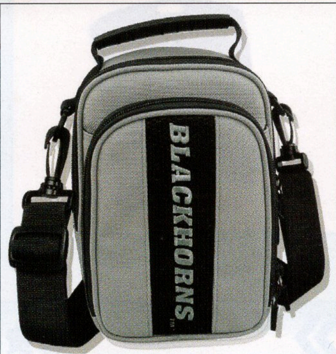
BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

在上辑的《PSP专辑》中，我们为大家介绍了国内知名周边厂商黑角公司的18款PSP周边产品。而在这半年中，黑角公司在改良许多旧产品的同时又开发了许多新的产品。凭借在PSP平台长久积累的开发经验，这些新产品不论在工艺、材料还是设计上都更加精良、成熟、前卫，在保证质量的同时也力求风格更加时尚，再加上厂商一个月包换、半年免费维修、一年内支付成本费维修等服务，在国内周边厂商中算是服务相当到位了。下面就让我们接着上一辑的内容为大家介绍一些最新的黑角PSP周边产品吧。

## 豪华旅行包

产品编号：BH-PSP07202

**产品介绍：**




豪华旅行包采用高级帆布料制作，设计简单大方，灰色包身共包括3个袋口，既可以用来收纳PSP，也可以根据玩家切身需要，放入iPod、PDA、手机以及数码相机等物品。不过既然是为PSP专门设计的豪华旅行包，自然为PSP做了一些特别的优化。比如主袋内部就包含有1个可以放置PSP主机的暗袋以及4个放置UMD光碟的网袋；为充分保护PSP及各种周边，各夹层都内含海绵夹层，减少碰撞对内部物品的伤害；除此之外，豪华旅行包还提供了多种携带方案，你可以通过包体后面的皮带口将它挂在裤子上，也可以通过上方的握把将它提在手里，产品还附赠了一条背带，安装后还可以将旅行包挂在肩上。时尚的造型设计再加上实实在在的保护功能，如果你是一个爱好旅行的玩家，那么它将很适合你。

## 聚碳酸酯保护壳（带电影支架功能）

**产品介绍：**

产品编号：BH-PSP07731

便携包虽然带起来方便，可玩游戏时总是要把主机掏出来的吧。这时机器的保护工作就要转交给主机保护壳了。黑角推出的这款聚碳酸酯透明保护壳采用聚碳酸酯材料制造，坚固而又有韧性，再加上超薄工艺，能够在保护您主机的同时，又不会额外增加主机的重量，而且手感也很舒适。翻开保护壳底部的小面板，就可以让保护壳“站立”在桌上，成为一个PSP的电影支架，通过调整后面的支架开角可以获得最佳的观赏角度。产品的外形也是非常考究，在设计时镂空了所有PSP按键和接口，在保护主机的同时还不会对游戏造成任何影响，而且前方的屏幕保护盖与后方的UMD保护盖都可以分别打开。这款产品的另一个经典设计在于附赠了两块独特的可拆卸屏幕保护面板，只需将它按在保护壳屏幕位置，就能保护屏幕不受划伤和撞击。另外，这款产品实际是早期产品的改良版，它最大的改良之处在于底部手握处的橡胶材料握把，让握小P的手感更舒适。



## 超薄水晶保护壳+模拟摇杆升级版

**产品介绍：**

产品编号：BH-PSP07604

有时候你为小P看上了一个非常不错的水晶保护壳，又挑中了一套质量不错的滑杆头套装，两款产品单独使用都OK，可就是放在一起使用就会出现尺寸不合等要命的问题了，而组合套装最大的好处就在于让你购买到能够完美兼容的周边产品，这款超薄水晶保护壳＋模拟摇杆升级版的优势就在这里。产品采用的超薄水晶保护壳设计上总体都是参照了上面介绍的聚碳酸酯保护壳，同样采用聚碳酸酯材料制造、拥有电影支架功能、镂空了所有操作键位和接口，只是为了配合滑杆头而在尺寸、设计上进行了一些修正，另外不再附赠两块可拆卸屏幕保护面板，而改成了与水晶保护壳整合的可开合式屏幕保护面板，充分保护你爱机的同时，又拥有着不错的外观设计。附赠的5个款式不同的滑杆头来自于黑角五星幽浮的滑杆套装，外形、大小、高度、表面纹理各不相同的5颗滑杆头设计得非常独特，有按照PSP原滑杆头设计的网点型，有按照人体大拇指纹理设计的螺旋线型，有按照皮革材质处理的纹理型，还有中间凹进入的盆地型，而最为个性、打击感最突出的还要数最后的一款高凸十字方向键滑杆。滑杆头的安装非常方便，直接将PSP原滑杆拔掉后将想要更换的款式插上去即可，瞬间就能改变小P的操作手感，而更重要的是能够与超薄水晶保护壳完美组合。



## 新水晶壳五合一套装

产品编号：BH-PSP07102

**产品介绍：**



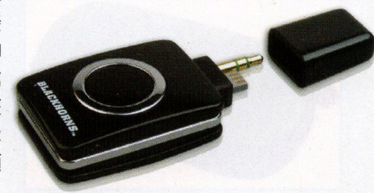
这款产品同样是一款整合式的套装，它比上面介绍的超薄水晶保护壳＋模拟摇杆升级版增加了伸缩式USB数据充电线、车载充电器以及新型软胶手绳，另外水晶壳也是采用了改良版的。这款产品采用的全新聚碳酸酯保护壳厚度适宜，介于以往的超薄壳与厚壳之间，而且USB接口处两个螺丝孔部位也经过合理处理，能够支持PSP摄像头、GPS信号接收器等USB周边设备，当然窗口式屏幕保护面板、电影支架等功能都依旧得到了保留。五星滑杆头的功能就无需多说了，使用它操作PSP将变得更舒适。产品还配备了一个车载充电器，不过与其他车载充电器不同，这款充电器将提供一个USB接口供电插口，从而配合附赠的伸缩式USB数据充电线来为PSP充电。当然，伸缩式USB数据充电线还可以在为PSP传输数据拷贝游戏、通过电脑充电时使用。产品第五个配件新型软胶手绳的功能除了用来把PSP挂在手腕防止掉落外，印有黑角LOGO标志的软垫还可以用来清洁PSP屏幕，如此体贴的设计不能不让人佩服厂商的用心。

## 迷你FM发射器

产品编号：BH-PSP07774

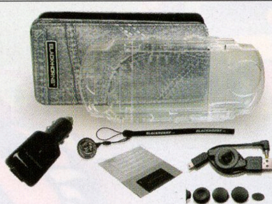
**产品介绍：**

也许你见过PSP接收无线电广播的设备，见过PSP的外接音响设备，但你一定没有见过这款形似优盘的设备。这款产品的功能非常独特，它能够将PSP输出的音频信号发射出去，然后通过FM收音设备接收。也就是说，如果你是一名老师，那么英语课上，你可以用PSP来播放听力考试的内容，通过这款设备，让同学们通过头上戴的FM收音耳机来进行接收；或者你不想用长长的连线、复杂的插头来将PSP接在家里的音响上，只要你的组合音响具备FM接收功能，就可以通过它来通过FM无线信号将音频通过音响功放来播放。这款设备在技术上支持88.1Mhz、88.5Mhz和88.7Mhz多调频频率，使用PSP线控接口供电，无须电池驱动，用起来还是相当方便的。



## 牛仔布包旅行套装

**产品介绍：** 产品编号：BH-PSP07204



这款产品在新水晶壳五合一套装的基础上，又增加了一款外观时尚的牛仔布包和高透光屏幕保护膜，对主机的呵护更加全面。高透光屏幕保护膜的功能刚刚已经介绍过了，而这款牛仔布包就更加出色了。它的外观时尚、线条简约，采用硬质牛仔布料制作。包体的外盖通过粘贴海绵粘合，打开后除了一个安置PSP的主包外，还有两个小网格包，用来安放耳机等小物件。包体的侧面采用弹性皮筋将前后两片牛仔布料连接起来，硬质牛仔料可以防止PSP屏幕、背面受到撞击、磨损的伤害，而采用弹性皮筋的侧面连接使包体拥有更大的延展空间，在安装了套装中的水晶壳等周边后依旧能够轻松放入主包内。这款牛仔布包的携带也非常方便，除了可以通过后面的皮带孔挂在裤子上外，还可以通过附赠的登山扣环挂在腰间。

## UMD EVA 硬包

**产品介绍：** 产品编号：BH-PSP07205



前些日子，同事的一盘UMD游戏盘因为在PSP里放了太久，终于寿终正寝了。现在的M33自制固件已经实现了免UMD引导运行ISO的功能，如果你还不把UMD取出来，就等着它在小P的UMD光驱里磨损寿命吧。可是把UMD取出来又要放在哪里呢？当然是放在UMD保护包里啦。这款UMD EVA硬包采用耐磨花、且具有一定硬度的EVA材料打造，具有相当硬度的EVA外皮让您珍爱的UMD游戏或UMD电影不受外界的伤害，就算外出携带也能起到充分的保护、防尘作用。而且这款产品最多可以同时放置5张UMD光碟，这下不怕UMD盘没地方收了吧。

## 多用荷花车充

**产品介绍：** 产品编号：BH-MUL13003



如果你觉得上面一款车充产品缺少特色或是与你车内的装饰不符，那么还可以选择这款多用荷花车充。它的功能与多功能USB车充相仿，只是没有采用USB输出接口，而是使用了另一种通用DC输出接口，通过附赠的3种转接头为PSP、NDSL和iPod充电。产品最大的特色就在于荷花造型充电指示灯了，样式别致又不失浪漫情调。这款产品同样采用微电脑自动保护芯片，能够在充电过程中保证你的产品安全，有效防止了火灾、电池爆炸等意外的发生。

## 甲壳虫充电器

**产品介绍：** 产品编号：BH-MUL14005



没有车的同学不妨关注一下这款多功能充电器，它的外形可爱小巧，而且能够解决PSP、iPod及NDSL多种数码产品的充电问题。这款产品支持100V～240V的AC家庭电源，全球范围内都能正常使用，而且采用了可折叠式插头，携带非常方便。它的输出端则使用了通用DC输出，通过附赠的3种连接头，就能为PSP、NDSL、iPod及相似接口的设备进行充电，内置的微电脑自动保护芯片能够妥善保护设备充电的安全性。

## 新水晶壳七合一套装

产品编号：BH-PSP07103

**产品介绍：**



这款产品与刚刚介绍的新水晶壳五合一套装相比，又增加了高保真线控耳机和高透光屏幕保护膜两样产品，而玩家购买时需要花费的价格却比分开购买这些产品要便宜很多。高保真线控耳机能够很好地再现游戏、电影中的各种效果音。这款耳机采用PU线体，更富弹性，不易纠缠打结。另外附带的音量线控也非常体贴没有购买豪华版的玩家。耳机的详细性能参数如下：

发音器：动圈型单元直径16 mm
频率范围：20 Hz～22,000 Hz
阻抗：32 Ohm
灵敏度：112 dB(at 1kHz)
最大输出功率：5mW
接驳插头：3.5 mm立体声
线长：120 cm

而套装中附赠的另一个产品则是高透光屏幕保护膜，它采用日本进口材料制作，质量也是非常不错的，能够有效保护PSP屏幕免受刮伤、指印及灰尘之扰，另外还附送纳米材质屏幕清洁布与安装用刮卡，轻轻一压就能排除气泡痕迹，安装、清洁起来非常方便。

## 多功能 USB 车充

产品编号：BH-MUL13007

**产品介绍：**



各位有车人士们应该也都有不少数码产品吧，尤其是喜欢玩游戏的车友们。天天开车在外，数码产品的充电的确也是个不小的问题，不过有了这款产品就能减轻不少烦恼了。它是一款整合了多种端口的可折叠多功能车载USB充电器套装，除了图片上看到的充电器头部外，还附赠了3根输出端不同的USB连线，从而对应PSP、NDSL、iPod等数码产品的充电接口。除了多功能外，产品的另一个优点就在于高安全性，充电器头部附带一个充电指示灯显示当前充电状态，内置微电脑自动保护芯片还能妥善保护设备充电过程的安全。

## 充电立方

**产品介绍：** 产品编号：BH-MUL14007

看起来一个方头方脑的小砖块就能满足PSP、NDSL及iPod三大掌上设备的充电需求，而且同时能够为两款设备进行充电。这款产品同样对应100V～240V的AC家庭电源，能够在全球范围内使用。采用折叠插头、流线型外观携带方便。产品还配有蓝光充电指示灯，既能检验充电状态看起来又酷炫精致。双USB输出接口能够通过附赠的3条USB充电线同时为两款设备进行充电。内置的微电脑自动保护芯片在安全性上也有足够保障。










文 自由

**PSP** PlayStation Portable

## 疯狂出租车 乘客大战

Crazy Taxi: Fare Wars

◆SEGA◆RAC◆2007年8月7日◆美版◆1～2人
◆29.99美元◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

本作是曾经在DC上大受欢迎的“《疯狂出租车》系列”的移植作品。和传统的竞速类游戏不同是，此系列一直以来都以颠覆传统的玩法和规则而著称，玩家将在这里体验到前所未有的驾驶乐趣。本作收录了DC版《疯狂出租车》1代和2代的全部内容，音乐一如既往地火爆，再加上PSP出色的画面表现机能，这次的移植可以说相当成功，下面就让我们体验在PSP上驾驶“疯的”的乐趣吧。

以为本作只是单纯地载客和卸客的人就大错特错了，“《疯狂出租车》系列”的魅力远远不止如此，除了主模式外，丰富的迷你游戏也是本系列的一大亮点，不仅能获得相应的隐藏要素，一些驾驶疯狂出租车的小经验也是在主模式里学不到的，当然，要完成全部的迷你游戏就必须有过硬的技术。这次在这里放出所有迷你游戏的要点，希望能对想更了解此系列的玩家有一点帮助。

## 基础操作

| 键位 | 对应操作 | 作用 |
|---|---|---|
| 方向键/滑杆 | Steering sheel | 转向 |
| R | Accelerator | 油门 |
| L | Brake | 刹车 |
| ○ | D gear | 前进档 |
| × | R gear | 后退档 |
| △ | Horn(1代)/Crazy hop(2代) | 喇叭(1代)/短时间腾空(2代) |
| □ | Confirm destination | 目的地表示 |

## 基本技能




### CRAZY DASH

**使用方法** 在行驶时中松开油门或刹车再同时按下D gear和油门。

**作用** 使用后车辆的速度会得到短暂的提升，适用于刚起步时或高台起跳。

### CRAZY DRIFT

**使用方法** 车辆行走时快速下按R gear再按D gear。

**作用** 就是我们常说的漂移，好处在于过弯不会减低速度，适用于幅度不是很大弯道，视漂移时间的长短可以增加一定收入，是赚钱的必备技巧之一。

### CRAZY TURN

**使用方法** 行驶中先按一下R gear在立即按住D gear和油门进行转弯，或停止中直接按住D GEAR和油门进行转弯。

**作用** 这是一种可以使车辆原地自转的技术，适用于刚起步牵引力还不够时的车头角度调整。

### CRAZY BACK DASH

**使用方法** 在使用CRAZY DASH后立即输入R gear。

**作用** 紧急倒车，比一般的R gear倒车反应速度更快，用于高速行驶时的紧急后退，在空间狭隘的地方使用不了CRAZY TURN时也可以使用这个代替。

### CRAZY BACK DRIFT

**使用方法** 车辆行走中按D gear后再立即按下R gear配合长押方向键进行转弯。

**作用** 使用方法基本和CRAZY DRIFT，但是这个技巧的转向幅度更大，适用于需要紧急调头的时候。

### LIMIT CUT

**使用方法** 在停止或行驶中时按R gear之后再同时按下D gear和油门。

**作用** 比使用CRAZY DASH更进一步提升车辆的速度，在游戏中经常要使用到，也是必备技巧之一，需熟练掌握。

### CRAZY THROUGH

**使用方法** 在行驶中和旁边车辆擦边而过。

**作用** 很简单就能实现的技巧，连续经过多辆车而中间没有因为碰撞而中断便能制造Combo，Combo会在屏幕的右上显示，Combo越多分数便越高。

### CRAZY HOPPING THROUGH

**使用方法** 利用△的Crazy hop制造出短暂腾空作用从其他车辆的上方越过。

**作用** 只有2代有的技能，作用和CRAZY THROUGH完全一样，Combo越多所得到的金钱也越多。




## CRAZY TAXI——CRAZY BOX

1代的关卡都为基础技能的进阶活用，每上升一级难度就会随之上升。当通过一排竖着或横着的关卡时，就会出现新的S级关卡，在完成所有S级关卡后，就会出现最终的S-S关卡。

### 1-1 CRAZY JUMP

**条件** 以跳跃飞过150码的距离。

**说明** 用LIMIT CUT起步，中途不断使用CRAZY DASH，在跳台的尽头再使用一次LIMIT CUT，要飞过200米不成问题。

### 1-2 CRAZY FLAG

**条件** 在限定时间撞倒旗子。

**说明** 很简单的一关，旗子在车的后方，所以一开始便先掉头，再径直往旗子开去就可以了。

### 1-3CRAZY BALLOONS

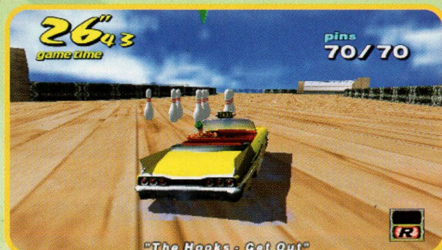
**条件** 在限定时间内将所有汽球撞破。

**说明** 在只要在限定时间内用把全部气球撞破就行了，就算什么技术也不用时间也是充裕的，注意如果冲力不足是撞不破气球的。

### 1-S CRAZY BOWLING

**条件** 在限定时间内将所有保龄球撞倒并到达终点。

**说明** 需要活用CRAZY DRIFT的一关，在接近保龄球的时候看准时机使用，用车的侧面撞击，撞倒一排后要用CRAZY DASH恢复速度，要不然到




下一排的时候就会因为速度不足而用不到CRAZY DRIFT。

## 2-1 CRAZY DRIFT

**条件** 在限定时间内用CRAZY DRIFT制造15个Combo。

**说明** 一使用LIMIT CUT来起步，之后立即D和R gear一起按做出CRAZY DRIFT，直到没有惯性为止，车速够快的话基本做一次就能有4至5个Combo了。




## 2-2 CRAZY TURN

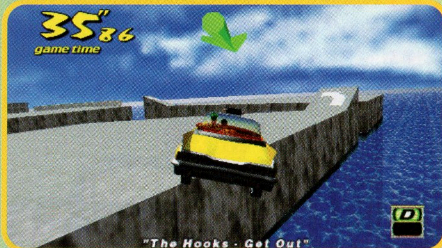
**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 用CRAZY DASH或LIMIT CUT起步，在直角弯的时候使用CRAZY DRIFT进行180度的掉头，然后再用CRAZY DASH恢复速度，在最后一个直角弯的时候可以选择直接跳下去再转弯，可节约不少时间。

## 2-3 CRAZY BOUND

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 要在40秒内完成的关卡，只要按着箭头指示的方向走就行了，在上跳台的时候顺可以便调整好方向，这样下一个跳台的切入点的角度会小很多，还要注意越往后跳台的宽度会变得越窄。




## 2-S CRAZY ZIGZAG

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 比较考验CRAZY DRIFT的一关，一开始90度弯位没什么难度，但是越往后弯的角度会越大，直到变为最后一个180度的发夹弯，因为视角的关系，经常被玩家误以为和前面一样是同一种弯。

## 3-1 CRAZY RUSH

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 在一个呈五角星的区域里把所有乘客都送到指定的地点，乘客都在中心位置，要去的地方是五角星的每一个角，掉头的时候应多用CRAZY TURN争取时间。

## 3-2 CRAZY JAM

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 相比前一关这关可以说比较简单，只要运送三位乘客，停车的时候尽量停在下一个乘客旁，这样就可以省去了乘客自己跑过来的时间，还有这关的道路上的车比较多，怕被拖延的话可以往人行道上开。

## 3-3 CRAZY POLE

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 一共有8位乘客，每位乘客的距离都很短，用CRAZY DASH在冲吧，惟一的难点就是停车的范围有点小，怕冲过头的话可以借助撞白色的柱子来急停。




## 3-S CRAZY ZIGZAG 2

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。

**说明** 要把7名乘客分别送到目的地，时间只有40秒，这关的难点在于停车，因为给出的停车范围非常小，一有不慎就会摔进海里，建议在斑马线的时候就开始减速，依靠惯性滑到该区域内。




## S-1 CRAZY THROUGH

**条件** 在限定时间内用CRAZY THROUGH制造30个Combo。

**说明** 比较难的一关，制造30个Combo前提是不能碰到其他车辆一次，撞到了会重新计算，反正没有终点，以安全第一吧，这里提醒一下在转弯时如果有两辆并排的车辆要特别小心。

## S-2 CRAZY PARKING

**条件** 在限定时间内到达指定地点。

**说明** 要在25秒之内将乘客送到目的地，惟一的障碍是停车场内的大量汽车，只要减少撞在其他车辆上基本是不难通过的。

## S-3 CRAZY PARTY

**条件** 在限定时间内将所有乘客送到目的地。

**说明** 首先要找到7名乘客，然后再把他们送到到目的地，乘客的位置都在比较显眼的位置，但是会有一些障碍物挡着，接完初始区域的5名乘客最后再冲上高台接剩余的两名，最后走完一条细长的弯道就能过关。




## S-S CRAZY ATTACK

**条件** 在限定时间内饶着城市跑一圈。

**说明** 时间还是蛮紧的，最好多试几次把弯位和直路都记下，这样到哪个地方该用什么也好有个准备，活用前面所学到的吧。

# CRAZY TAXI 2——CRAZY PYRAMID

**2代的除了一些基础技能活用外，也增加了专为新技能而准备的关卡，而且比重也不小。每完成两个同级相邻的关卡，就会出现一个上级关卡，整体为金字塔型。**

## 5-1 CRAZY JUMP 2

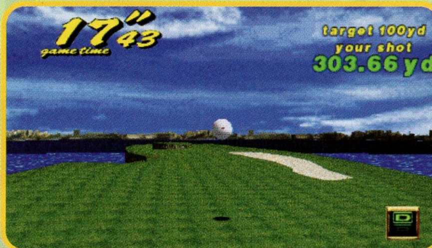
**条件** 以跳跃飞过250码的距离。

**说明** 方向键不用动，中途用CRAZY DASH加速，在起跳的一刻用Crazy hop助飞一下，250码不是问题。

## 5-2 CRAZY GOLF

**条件** 把高尔夫球撞到最少100码开外。

**说明** 注意把握起跳的时间，撞到高尔夫球的最中心位置为最佳。




## 5-3 CRAZY HURDLE

**条件** 出租车跨栏赛，40秒内到达终点就算通过。

**说明** 方向键不用动，按着油门往前冲，中途的栏杆只要注意起跳的提前量就行了。

## 5-4 CRAZY 3-JUMP

**条件** 出租车三级跳，超过200码就可通过。

**说明** 左边的提示里HOP是助跑阶段；STEP是跨步，要在达到蓝色区域前开始，第二下和第三下都要在红色倒数完前完成；最后的是JUMP，一定要到达白线前起跳，不然会视为失败。

## 5-5 CRAZY BALLOONS 2

**条件** 在限定时间内将所有汽球撞破。
**说明** 和1代的玩法差不多，2代增加了需要Crazy hop才能撞到的气球。

## 4-1 CRAZY RAMPS

**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 中途有许多的跳台，可以用Crazy hop延长腾空时间，注意越往后跳台的宽度会变得越窄。

## 4-2 CRAZY ROAD

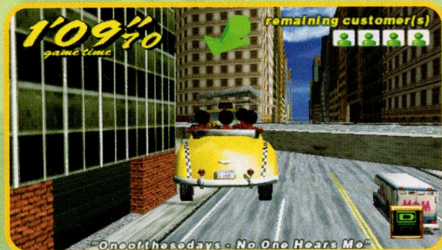
**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 要在一条非常细小的公路上行驶，路上还有许多来车，掉下去即为失败，注意在后段会有几个比较急的S弯，时间允许的话可降低速度通过。

## 4-3 CRAZY TURN 2

**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 线路呈Z型上升，这里要多用到Crazy hop跳上平台和CRAZY DRIFT来180度转弯，要不时间恐怕会来不及。

## 4-4 CRAZY JAM 2

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。
**说明** 4个地点都在不远的地方，但是需要用到Crazy hop来登上两个平台，多利用CRAZY DASH来争取时间吧。




## 3-1 CRAZY RUSH 2

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。




**说明** 充分体现2代新增能力的一关，4个地点都在独立的平台上，所以Crazy hop和CRAZY DASH是必备技能，还有起跑时冲力不足的话有可能会跳不到对岸，这时可以先退后一点再踩油门，或者直接用CRAZY DASH来提速。

## 3-2 CRAZY DROP

**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 考验CRAZY DRIFT的一关，在每个高台的边缘处最好先做CRAZY DRIFT，这样依靠惯性滑到下层，就会有比较佳的位置再加速。

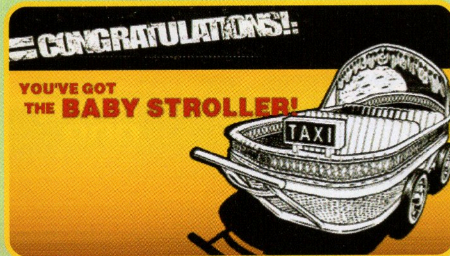
## 3-3 CRAZY STAIRS

**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 这关难度有点大，稍有差池就会失败，前半要先用Crazy hop向边的高台左跳，后半会向右边的高台跳，注意掌握方向的微调是这关的重点。




## 2-1 CRAZY ZIGZAG 3

**条件** 在限定时间内到达指定地点。
**说明** 也是需要多练习的一关，这关直角弯比较多，而且不像城市地图里有建筑物挡着，这里冲过头了就直接掉悬崖了，所以有喜欢一直按住油门习惯的玩家会吃不少苦头。




## 2-2 CRAZY ARCHES

**条件** 在限定时间内到达指定地点。

**说明** 和3-3很相似，都是要把握好Crazy hop和落地后的微调，注意有几个连续的短距离跳台后会接一个长距离的跳台，这是这关比较阴险的地方。

## 1-1 CRAZY TOUR

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。
**说明** 在AROUND APPLE的版图运送29名乘客，




时间只有6分钟，如果按照正常箭头指向的方向来走，时间肯定不够。要成功只能靠三样东西——1.技术。这个不用说了，能经过前面重重考验的玩家这个当然不在话下。2.熟悉地图。能记住地图是最重要的，因为有时候箭头所指的方向不是最近路线，往往捷径箭头是不会被指出的，这里就要靠玩家自己把有捷径的地方都记下了，这里提供一些参考，在画面右方显示的客人数为第26名、第23名、第20名和第7名都是可以走捷径的，这时玩家不妨多留意一下岔道或者能用Crazy hop跳上的地方。3.运气。这个也是重要的成分之一，有时撞上一部车都会影响到你这6分钟是否白跑，祈祷路上的车子不要太多吧。

## S-S CRAZY SPECIAL

CRAZY PYRAMID

| CABBIE | SLASH | S-S CRAZY SPECIAL |
|---|---|---|
| | S-S | Race around the city within the time limit! |
| | 1-1 | ADVICE ➔ START button |
| | 2-1 2-2 | RECORDS |
| | 3-1 3-2 3-3 | 1 5'30"00 |
| | 4-1 4-2 4-3 4-4 | 2 5'45"00 |
| | 5-1 5-2 5-3 5-4 5-5 | 3 6'00"00 |
| EXIT | | 4 |
| | | 5 |

**条件** 在限定时间内把所有乘客送到指定地点。
**说明** 玩法和1-1一样，但是这次的地图为相对小很多的SMALL APPLE，因为地图小了，所以乘客增至33名，还有路况也比较复杂，难度比1-1要上升许多，紧记前面所提的三个要点，终点就在眼前了。



PSP PlayStation Portable

## DJ Max 携带版2

DJ Max Portable 2

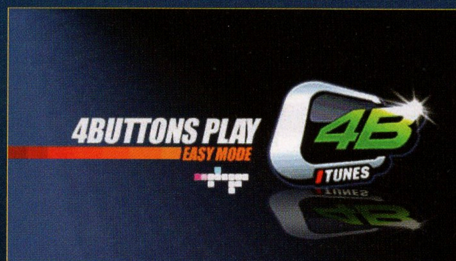
◆ Pentavision ◆ MUG ◆ 2007 年 03 月 30 日◆日版◆ 1～2 人

◆ 4800 日元◆无对应周边◆推荐年龄：全年龄

《DJ Max 携带版2》是PSP上一款不可多得的时尚DJ音乐游戏。该系列凭借成熟的系统、流行的音乐以及绚丽的界面受到了大量热爱音乐游戏的玩家竞相追捧。PSP平台的本作相比原PC版不但没有缩水，反而增加了大量原创的新要素，十分厚道。 文 colzeus

## 街机模式

本作继承了PC网游版中的街机模式，在自由模式开始时只有11首初始歌曲，其余曲目都必须先在街机模式中挑战后才会出现。同样隐藏曲目也会首先登陆在街机模式中，供玩家在特定难度中进行挑战。在按键模式方面，本作一共有4键、5键、6键以及8键四种模式。本作新增加的5键街机模式中，初始便有《A・I》、《OB》等前作经典歌曲，而且5键模式对玩家的协调性有更高的要求，所以玩起来的别有一番感觉。8键模式只能在HARD难度下才能开启，其难度之高是新手完全无法企及的。




每次进入任意街机模式后第一首歌随机出现“Challenge”的徽章，选择此歌可以挑战All Combo Challenge特殊任务。只要在挑战过程中达成全连评价，即可获得特殊的AC碟和壁纸。进行此任务的中途不能重新开始，不过可以通过自杀故意失败，然后重复挑战。每次玩街机模式都是连续弹奏4首歌，歌曲的平均等级由低到高递增。当4首歌全部弹奏完毕后会有最后总评，如果4首歌的平均准确率达到96%，则会自动开启一首隐藏曲目——本作的OP《You Own MIRACLE》，此歌曲有一定难度，而且中间不能按START键暂停，否则会自动结束此曲，弹奏完毕后此曲会登陆在NET WORK模式中，但不会出现在自由模式里。每次结束后的总成绩，系统会自动将最高分记录下来，之后玩家可以通过网络将其上传到总服务器进行世界DJ总排名。



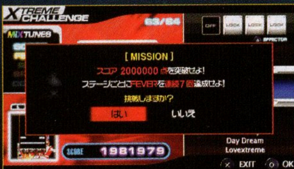

## 自由模式

在自由模式中，你可以按照自己的喜好随意弹奏可选的歌曲。除了初始的11首歌外，其他歌曲需要在对应键位的街机模式中通过才可以（5键中通过的歌曲在5键自由模式中可以开启，但在其他键位中仍未解禁）。在该模式选择歌曲的画面中按□可以直接切换各键位模式。在歌曲名左边显示有歌曲难度等级，大部分歌曲仍然有不同难度可供选择。左上角纪录有本次游戏的累计COMBO数，只要不中断，即使选择的曲目发生变化，该COMBO也会持续累计下去。歌曲封面下方有此歌曲所打出的收集碟纪录，从左到右分别为COMBO碟、RATE碟、特殊RATE碟和BREAK碟，高级碟会自动覆盖低级碟。



## 任务模式

如果玩腻了没有目的性的自由模式和街机模式，那么就来试试任务模式。在此模式中，每个任务会有一或多个目标，在指定的几首歌内达成目标即可获得道具、收集要素和新曲等奖励。画面左上角标有此任务的键位和任务类型。MIX TUNE为混合模式，即每首歌的键位并不相同，这个模式属于高级任务，需要在各种键位都拥有一定实力才能通过。而任务类型分为SCORE、FEVER、RATE、BREAK和COMBO五种，依次为“达到一定分数”、“每首个达到指定的FEVER次数”、“达到一定的总准确率”、“BREAK一定次数以内通过所有歌曲”和“达到一定COMBO数”。新任务主要靠提升等级来解禁，任务等级越高则越难达成，相应的奖励也越好。而LV30以后的任务都十分困难，建议拿到一些强力道具后再来挑战，不过最好的头像全是在此模式打出来的。任务的难度默认为NORMAL，所以不论在OPTION中选EASY或HARD，在任务模式中都会被强制改为NORMAL，而且除了可以更改速度以外，其他一切效果都不能使用。一些任务不仅条件苛刻，而且会不断有干扰出现，其中一些干扰可以通过FEVER来消除效果，配合任务条件掌握FEVER的时机和装备合适的道具也可以大大降低难度，合理装备道具可以让玩家少受折磨。




## 网络模式

本作新增的联机对战模式，可谓本作最大亮点之一，只要有两台PSP即可享受联机对战的紧张快感。前作没有此功能让不少FANS都为之遗憾，此作终于能够体验到《DJ Max》真正的美丽了。联机对战只支持二人对战不免是个遗憾，首先进入NETWORK模式，一人选择CREATE STAGE建立对战房间，由于所选歌曲由房主本人的完成度决定，所以建议找一个完成度较高的玩家当房主。然后另外一人选择JOIN BATTLE，搜索到要对战的玩家经过房主确认即可进入对战房间。在歌曲选择界面中按□可以切换不同的模式，然后由房主选择歌曲，待另一人确认准备完毕后即可开始对战。在对战中游戏方式与普通模式相同，但首先达到屏幕右上角规定的COMBO数的玩家，还可获得相应的奖励分。




## 道具

前作的道具系统在本作用得到保留并大幅强化其作用。除了前作已经拥有的GEAR和NOTE两种道具外，本作又加入了一些网络版中的头像，并且各种道具的能力提升和重要性大幅加强，前作道具主要只是增加完成歌曲后获得奖励数和提升HP，而本作道具则会直接对游戏过程造成影响。

本作所有道具即便解禁，也还是需要一定量GOLD才能购买，能力越强越珍贵的道具一般花费的GOLD越多，而强力道具的解禁方法也是各种各样的。其中强力GEAR和NOTE主要与最高COMBO数相关，强力头像则需要完成特定任务开启。

下面介绍一下各种能力的实际效果。




| EXP+X% | 完成歌曲后获得EXP在原有基础上增加X% |
|---|---|
| GOLD+X% | 完成歌曲后获得GOLD在原有基础上增加X% |
| DefUP+X% | 在游戏过程中的出现BREAK所减少的HP在原有基础上减少X% |
| TECH+X% | 游戏过程中FEVER槽恢复量在原有基础上增加X% |
| FEVER+X% | 以FEVER槽已累计X%开始歌曲 |
| AUTO+X | 游戏过程中可以将X个BREAK自动转为1%并且可以连击 |

## 联动模式

在此模式中可以与前作《DJ Max》进行联动，即用本作的系统来玩前作的歌曲。




选择LINK DISC后，按照系统提示放入前作《DJ Max》的UMD即可进行联动。无论前作的记录怎样，联动后一开始便可弹奏前作54首歌曲的所有难度，依次演奏一遍即可在《DJ Max2》的收集模式中收集到前作的全部要素。退出LINK DISC模式后，在OST模式中会出现蓝色的音乐碟，无需前作UMD即可欣赏到在联动中弹奏过的乐曲。

**下面向大家介绍如何用ISO进行联动**

1.首先运行《DJMax2》的LINK DISC，确认联动后，在提示放入前作UMD界面后让PSP待机（向上轻推下开关）。

2.取出记忆棒，这里需要读卡器或者另一台PSP，连接电脑后将《DJMax2》的ISO删除。

3.将前作的ISO拷入记忆棒，并将其文件名修改成与之前《DJ Max2》相同，并且后缀名相同（都是ISO或者CSO），例如《DJ Max2》的ISO文件名为otl-dmp2.iso，则将《DJ Max》的文件名同样改成otl-dmp2.iso

4.放入记忆棒后打开PSP，确认已经放入前作UMD后即可进行联动。

## FEVER

FEVER亦是本作最新加入的系统，即在无任何道具附加效果的时候，连续打出50个100%即可蓄满FEVER槽，之后按×进入FEVER状态。此状态下COMBO数翻倍，持续时间为10秒，如果在这10秒内又攒够FEVER并使用，可以进入FEVER×3状态，此时COMBO也为正常时的3倍，以此类推一直可以升级到FEVER×5状态，此时即使再使用FEVER也只能延长FEVER时间。进入FEVER状态后不能改变游戏速度，而进入FEVER×4状态后，游戏速度会增加0.5倍，同时屏幕变得比较花，有一定干扰效果。FEVER×5状态下的乐谱强行转为类似8键模式下的高密度，而且只要出现一个BREAK则会自动中止FEVER×5状态。FEVER结束后自动恢复一切原有设定。

FEVER系统看起来很简单，但不夸张地说，它令游戏的趣味性和耐玩度倍增。此系统几乎将本作所有要点紧密串联起来，因为FEVER恢复槽采用累计准确率的方法，也就是说如果50个音符中有一个没有达到100%，那么就需要继续直到达到标准才能累计一次FEVER，所以想快速累计FEVER并进入高级FEVER状态，就必须尽量提高准确率。因为本作很多隐藏道具和隐藏歌曲的解禁都和最高COMBO数相关，所以利用FEVER系统快速达到目标COMBO会方便很多，并避免玩家因长时间机械化游戏而出现失误。配合本作的强力道具可以更迅速地累计FEVER，而更高的COMBO同时又能取得更高的分数，在联机模式和任务模式中充分体现了这点。



# 隐藏要素

本作的隐藏要素包括歌曲、道具、收藏碟、壁纸和特殊影像。解禁方法多种多样，但在与前作方法完全不同，有时让人摸不着头脑(之前被不少玩家称道此作从MG转为解谜游戏了)，其中大多数道具和最高COMBO数有关，其中要求最高的为ホアイトギアGEAR，需要达到100000 COMBO，而大多数头像则需要完成任务模式中的任务来解禁，任务模式中的任务则通过提升等级即可一一解禁。收藏碟需要按照不同要求完成歌曲，其中即使在EASY下也会纳入收藏，壁纸则需要在各歌曲中达成全连才会出现。




## 全部头像出现条件

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| Basic Character | 初期拥有 |
| Nare | 完成曲目《First Step》 |
| Moki | 完成曲目《Day Dream》 |
| Laira | 完成曲目《Lovexteme》 |
| Hwan | 完成曲目《The Robots》 |
| Ami | 完成曲目《Sweetcute》 |
| Root | 完成曲目《Funkfest》 |
| Stella | 完成曲目《Fever Time》 |
| Musiro | 完成曲目《Breaking the Law》 |
| Katharine | 完成曲目《Rock'n Night》 |
| Namoo | 完成曲目《Natural Life》 |
| Kaya | 完成曲目《Angelic Eyes》 |
| Angela | 完成曲目《Deadly Poison》/累计演奏2272首歌曲 |
| Mimi | 完成曲目《Deep Mist》/累计演奏2274首歌曲 |
| Ban | 完成曲目《Emotion Pulse》/累计演奏2276首歌曲 |
| Remy | 完成曲目《Lite House》/累计演奏2284首歌曲 |
| Seha | 完成曲目《Rave 2 Wave》/累计演奏2284首歌曲/累计5盘联网对战胜利 |
| NB Ranger | 完成曲目《Return of the Dragon》/累计演奏2288首歌曲 |
| Lion | 完成曲目《Russian Roulette》/累计演奏2292首歌曲 |
| Amiel | 完成曲目《Penalty Area》/累计演奏2296首歌曲 |
| Hully | 完成曲目《Memory of the Past》/累计演奏2300首歌曲 |
| TE-1116 | 完成曲目《Boutique Rules》/累计演奏2304首歌曲 |
| Deen | 完成曲目《Friday Nightmare》/累计演奏2308首歌曲 |
| Zina | 完成曲目《Femme Fatale》/累计演奏2312首歌曲 |
| Pinky | 完成曲目《NieNova》/累计演奏2316首歌曲 |
| Preiya | 完成曲目《Style Misture》/累计演奏2320首歌曲 |
| Pino | 完成曲目《Panaxism》/累计演奏2324首歌曲 |
| Jeremi | 完成曲目《Black & White》/累计演奏2328首歌曲 |
| Teakwonburi | 完成曲目《Animal Crew》/累计演奏2332首歌曲 |
| Agness | 完成曲目《TARIta》/累计演奏2336首歌曲 |
| Elle | 完成曲目《Ruby 2uesday》/累计演奏2530首歌曲 |
| Minseo | 完成曲目《Ache's Visual Lab》/累计演奏2540首歌曲 |
| Mars | 完成曲目《Croove's Clover》/累计演奏2550首歌曲 |
| Rita | 完成曲目《Planetboom Track》/累计演奏2560首歌曲 |
| Ninja Quaidan | 完成曲目《Makou Syndrome》/累计演奏2570首歌曲 |
| Erusi | 完成曲目《FE FActory》/累计演奏2625首歌曲 |
| Beki | 完成曲目《Beat Generation》/累计演奏2650首歌曲 |
| Jisu | 完成曲目《M2U'S Tranceform》/累计演奏2660首歌曲 |
| Mob | 完成曲目《Global Sensation》/累计演奏2670首歌曲 |
| Dr. Hechi | 完成曲目《Head Spin》/累计演奏2680首歌曲 |
| Edith | 完成曲目《Electronic License》/累计演奏2690首歌曲 |
| Eruki | 完成曲目《CRooFE》/累计演奏2710首歌曲 |
| Junghye | 完成曲目《ND Lee》/累计演奏2720首歌曲 |
| NB Mask | 完成曲目《NB VS Envy》/累计演奏2750首歌曲 |
| Melody | 完成曲目《She is Miya》/累计演奏2770首歌曲 |
| Sadori | 完成曲目《Just 1%》 任务/累计演奏2790首歌曲 |
| Dr. Storm | 完成曲目《Brain Survival》/累计演奏2810首歌曲 |
| L | 演奏18首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动) |
| Ari | 演奏1首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动) |
| Lena | 演奏4首前作曲目(需在Link Disc模式下与前作联动) |

## 全部面板出现条件

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| Basic Gear | 初期拥有 |
| Green Miles Gear | 演奏4首歌曲 |
| Twin Death Gear | 等级达到Lv.13 |
| PG-Black Gear | 等级达到Lv.23 |
| PGP Gear | 等级达到Lv.31 |
| Hello Pinky Gear | 等级达到Lv.39 |
| SummerTime Gear | 完成曲目《Reverse Track》/累计演奏1110首歌曲 |
| Santa Gear | 累计获得30盘联网对战胜利/累计演奏960首歌曲 |
| NB RANGER Gear | 累计演奏300首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过30000 |
| Golden Gear | 完成曲目《Score Attack》 |
| Mystic Forest | 完成曲目《Mental Storm》/累计演奏840首歌曲 |
| Winterstar Gear | 累计演奏1530首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过69000 |
| Ruby Spinel Gear | 等级达到Lv.47 |
| Aqua Spinel Gear | 等级达到Lv.53 |
| Puppy Gear | 等级达到Lv.63 |
| Method Gear | 累计获得50盘联网对战胜利/累计演奏1590首歌曲 |
| White Gear | 累计演奏2780首歌曲 或在Free Style模式下累计连击数超过99999 |
| Neonsign Gear | 累计演奏2580首歌曲 或在F |
| ree Style | 模式下累计连击数超过85000 |
| Portable Gear | 完成曲目《HeLLord》/累计演奏2340首歌曲 |
| Alien Gear | 等级达到Lv.99 |

## 全部音符出现条件

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| Basic Note | 初期拥有 |
| Sweet Note | 等级达到Lv.3 |
| Ice Flame Note | 等级达到Lv.17 |
| MagicalPET Note | 等级达到Lv.27 |
| Star Note | 等级达到Lv.35 |
| Crystal Note | 等级达到Lv.43 |
| Prestige Note | 等级达到Lv.50 |
| Crystone Note | 完成曲目《KIMYS'Laboratory》/累计演奏900首歌曲 |
| Jewel Note | 完成曲目《-1》 |
| FortunePocket Note | 等级达到Lv.67 |
| Music Note | 等级达到Lv.59 /在Free Style模式下累计连击数超过56000 |
| Broken Heart Note | 累计演奏1800首歌曲/在PSP系统时间3月14日时演奏一首歌曲 |
| Bomb Note | 累计演奏1290首歌曲 |
| Star Capsule Note | 累计演奏1440首歌曲 |
| Chick Note | 累计演奏1650首歌曲 |
| Young Bird Note | 累计获得20盘联网对战胜利/累计演奏360首歌曲 |
| Rice Ball Note | 在Free Style模式下累计连击数超过90000/累计演奏1800首歌曲 |
| BlackSteel Note | 累计演奏2610首歌曲 |
| Meteor Note | 等级达到Lv.97/累计演奏2610首歌曲 |
| Aqua Note | 完成曲目《Enter the Pentavision》/累计演奏2370首歌曲 |

## 特殊影像出现条件

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| DJMAX Portable 2 Opening Movie | 等级达到Lv.22 |
| Outlaw & Syriana Chronicle Director's EDITION | 累计演奏1470首歌曲 |
| Get on Top No Cut Version | 等级达到Lv.15 |
| NB Rangers : Returns Dance Edition | 等级达到Lv.60 |
| Sound Storm Pentavision Sound Team VJ Edition | 累计演奏1440首歌曲/在Free Style模式下累计连击数超过14000 |
| DJ Max Portable 2 Credits | 等级达到Lv.90 |






想必各位玩家对类似《大富翁》的桌面游戏已经不陌生了，扮演投资人，将场地上的地皮和设施经营起来，在经济上胜过其他对手就是游戏的主要目的。此类游戏在各个游戏主机上都有其类似的作品存在，SE的"《富豪街》系列"就是其中的一个。这个以《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两款经典作品中的明星为主要角色的游戏由于角色的人气和特殊的玩法而受到了大家欢迎。而下面要介绍的《富豪街携带版》在PSP上的表现也是十分不俗的哦。让我们操纵熟悉的角色来展开金钱的对决吧。

文 铭风

PSP PlayStation Portable

**勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版**

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジーinいただきストリートポータブル

◆Square Enix◆TAB◆2006年5月25日◆日版◆1～4人

◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

## 游戏模式介绍

战斗之路

自由游戏

奖品交换所

规则说明

收集品

通信对战

游戏选项




〔战斗之路〕最主要的游戏模式。玩家可以在这里选用喜欢的角色在一个个富有特色的关卡内和对手进行一场金钱上的战斗。进入此模式后要先决定你的名字，接着就是选择角色和杯赛了。一开始只有两种比赛可供选择。将这些比赛通过了才会出现其他的比赛。

〔自由游戏〕需要购买后才能开启。你可随意决定场景和对手开始游戏。在此模式中也可对战，供一机多人游戏。首先要选择游戏人数，然后决定角色和场地，接着就是轮流使用机器来控制角色进行游戏了。这里的场地和人物有的需要你利用硬币购买，有的则要根据你的过关情况来出现。

〔奖品交换〕过关后获得的硬币可以在此模式下用来交换新人物或者交换新场地。

〔规则说明〕可以在这里查看众多游戏规则相关的说明。

〔收集品〕这里的卡片分为成绩、角色表情和机会卡片三种。根据你的游戏情况而积累。

〔通信对战〕和朋友进行通信对战。"主催"是成为主办者，而"参加"则是寻找主办者来进行游戏。

〔游戏选项〕可设置游戏背景音和效果音这两种音量的大小。同时还可进行游戏进度的存取。

## 丰富的角色和舞台






能使用《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两款经典作品中的主角可是游戏的最大魅力。在本作中一共有24名帅气靓丽的男女主人公可供选择，而他们的形象用的都是可爱的Q版，很符合游戏的风格。而他们对战的舞台都是原作中的经典场景，比如《最终幻想》里的飞空艇和《勇者斗恶龙》里的转职神殿等。这些都能让喜爱这两个系列的玩家欣喜不已。

## 过关方法

游戏的系统和PS2版差不多，玩家所要做的就是通过掷骰子在地图中前进。在一开始会抽取数字，根据每个人的数字大小来决定行动顺序。玩家要做的就是尽量购买地产，并积极在自己的土地上扩建商店，通过收取店租以及炒股的方式来累计财富，争取最先达到过关的金钱要求（即累积到关卡要求数量的财富）。当然，初期的钱很快就会用完。那就不得不提获得资金的另一个重要途径——升级，当收集了地图上的黑桃、红心等四个图案后回到起点，角色就会进行升级，同时获得大量资金。这些钱可是你下一步发展的重要保证。



## 战斗菜单

| | |
|---|---|
| ダイス | 投掷骰子，根据结果来前进相应格数 |
| 株 | 就是股票，可查看当前的股票情 |
| ジョップ | 商店，可进行各种交易 |
| マップ | 地图，查看地图情况。按△键也是同样效果 |
| その他 | 各种其他设置 |
| **其他设置** | |
| 目标の确认 | 确认本关卡的过关要求 |
| 自分の状况 | 查看自己的资产情况 |
| 全体の状况 | 查看全体的资产情况 |
| 进行スピード | 设定游戏的进行速度 |
| セリフスピード | 设定对话的速度 |
| セーブ&中断 | 进行中断存档，第2项是消除存档 |
| リリーフ | 将角色委托给电脑来操纵 |
| **方格种类介绍** | |
| 店铺 | 购买后可扩建店铺 |
| チャンス | 机会，停留时抽取机会卡 |
| マーク | 花色，可获得花色，停留时抽取机会卡 |
| 休日 | 让自己所有的店铺休息一回合 |
| ラッキー | 幸运，在别人付钱时可获得分红 |
| 旅の扉 | 能够移动到指定地点 |
| 飞船 | 乘坐飞船移动到特定地点 |
| カジノ | 赌场，进入后玩每关的特殊小游戏，随机性很大 |
| ダイスマス | 骰子，可获得一次行动机会 |
| ぎんこう城 | 城堡，大本营，可购买股票 |
| シャンプ | 直接回到城堡 |
| 大炮 | 飞到其他地点 |
| 株屋 | 可购买股票 |
| 空地 | 可建造各种东西 |
| 回转スイッチ | 改变角色的前进方向 |
| テンション | 能够让所有的房屋租金上升一倍 |

## 店铺和股票

想要过关就要获得指定数量的资产。而资产的评价除了你拥有的金钱外，还计算你拥有的店铺和股票。先说说股票，股票只能在大本营和株屋里购买。股票是按区域来分的，价格由区域内店铺的价值和股票的抛售情况决定。店铺价值越高，股票买的数量越多，股票就会涨，否则就会下跌。

接着是店铺，在每个关卡都有许多区域，每个区域都被划分为四个地点，你停留在某地区上后就能购买下这个地点的店铺经营权了，这样当别人走到这格时就要付给你相应的租金。而你走在自己的店铺上时可随意从自己的店铺中选择一个来进行扩建。不过可扩建的最大幅度跟你当前区域所购买的地点数有关，买得越多可扩建的幅度越大。比如你只拥有1个地点的话只能花几百元让当前地点上升10%的租金，而拥有4个地点的话则能花几千元来让当前地点升值几倍。这样才能让别人走在你地盘上时受到重创。



## 机会卡片

在行走到问号方格和花色方格内时就可获得一次抽取机会卡片的机会，抽到卡片后会根据其编号发动相应的效果。被抽取的卡片会以抽取人的颜色来表示。当你抽取的卡片在横纵方向上连成了一列（四格以上），就可获得额外的奖励。四格的奖励只有40G，而连成横纵最大数量后可获得200G的奖励。虽然初期要以抢地盘为主，但行走到机会卡片上也并非常吃亏。还有一点要说的就是，卡片的摆放位置在关卡开始时就决定好了。就是说，你如果知道这个地方是什么卡片（看别人抽过，或自己抽过），利用S/L大法可直接抽取这张效果卡片。



| 全机会卡片效果一览 | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 下回合可选择前进方向 | 51 | 再前进1步 |
| 2 | 再行动一次 | 52 | 再前进2步 |
| 3 | 瞬移到机会点以外的任意地点 | 53 | 直接回到城堡 |
| 4 | 给别人100G | 54 | 花100G回到城堡 |
| 5 | 瞬移到任意地点 | 55 | 再行动一次 |
| 6 | 可以任意去一个机会点 | 56 | 再行动一次，进入别人地盘只需付出半价 |
| 7 | 根据转轮结果让相应地点价格上升7% | 57 | 去喜欢的地方 |
| 8 | 所有的店铺价格降为30%一回合，然后再行动一次 | 58 | 花100G到机会点以外的地点 |
| 9 | 所有的店铺休息一回合，然后再行动一次 | 59 | 用便宜10%的价格购入喜欢的股票 |
| 10 | 所有的店铺半价一回合，然后再行动一次 | 60 | 某个股值上升10% |
| 11 | 掷骰子向其他三人收取赏金，赏金为点数×11 | 61 | 获得自己所有股值的10%的金钱 |
| 12 | 获得一次扩建机会 | 62 | 获得自己所有股值的20%的金钱 |
| 13 | 自己所有店铺价格下降13% | 63 | 某区域股值上升20% |
| 14 | 付给每人30G | 64 | 某区域股值上升30% |
| 15 | 掷骰子向其他三人收取赏金，赏金为点数×50 | 65 | 用5倍的价格购买对方一个地盘 |
| 16 | 某3块地点的价格上升10% | 66 | 持有数最高的股票增加10股 |
| 17 | 别人付钱时你获得意外收入 | 67 | 直接买卖股票一次 |
| 18 | 以2倍价格出售自己地盘，使之成为空地 | 68 | 以6倍的价钱购入一块地 |
| 19 | 自己的所有价格上升30%一回合 | 69 | 以贵20%的价格卖出股票 |
| 20 | 让自己的某店铺价格上升20% | 70 | 直接升一级 |
| 21 | 使自己的某种股票数量增加10点 | 71 | 临时收入 |
| 22 | 2倍出售自己的一块地，使之成为空地 | 72 | 每个店铺获得20G的收入 |
| 23 | 让自己喜欢的店铺价格上升50% | 73 | 获得一次购买店铺的机会 |
| 24 | 以高200G的价格出售自己的店铺，使之成为空地 | 74 | 以2倍的价格强制拍卖自己的一个地盘 |
| 25 | 自己所有地块价格下降50%一回合 | 75 | 以2倍的价格卖出自己的一块地 |
| 26 | 得到一张额外的卡片 | 76 | 获得500G |
| 27 | 每个店铺获得27G | 77 | 自己在每个地区的股票数都增加5点 |
| 28 | 召唤特鲁尼克，他经过店铺会付钱 | 78 | 多付200G购买一块空地 |
| 29 | 可以选择到任何一个对手目前所在地 | 79 | 以3倍的价格购买一块空地 |
| 30 | 全部店铺价格变成100G一回合，然后再行动一次 | 80 | 可扩建一次 |
| 31 | 某段区域的价格全部上升10% | 81 | 使得附近两个店铺休息一天 |
| 32 | 某段区域的价格全部上升20% | 82 | 使身边的两块地的价格上涨10% |
| 33 | 获得3倍的租金 | 83 | 除了自己之外角色的位置重新分配 |
| 34 | 自己的店铺休息一天 | 84 | 陨石魔法，被轰的地点地租减半 |
| 35 | 用高出基本价格35%的价格购入喜欢的股票 | 85 | 掷骰子来获得金钱，赏金为点数×100 |
| 36 | 付100G来获得一次扩建的机会 | 86 | 强行让大家每人交100G |
| 37 | 某区域价格上升30% | 87 | 根据转轮结果让店铺价格进行升降 |
| 38 | 用贵10%的价格购入喜欢的股票 | 88 | 使除了自己以外的角色位置互相交换 |
| 39 | 付给别人50G | 89 | 获得一张卡片 |
| 40 | 大洪水发生，随机降低一个区域的店铺等级 | 90 | 全部地块价格上涨30%一回合 |
| 41 | 某区域股值下降10% | 91 | 《FF IX》的艾克登场，每次遇到她可获得一个花色记号 |
| 42 | 某区域股值下降20% | 92 | 召唤小恶魔，它停留的店铺会休息一天 |
| 43 | 每股票付2元 | 93 | 根据转轮决定股票的升降 |
| 44 | 发动魔法，破坏某个区域的店铺 | 94 | 建设王 |
| 45 | 交事业税，每间店数20元 | 95 | 全部人集合到取卡人处 |
| 46 | 支付150G | 96 | 所有人集合到其他的某角色处 |
| 47 | 效果随机 | 97 | 选择一地点股值上升20% |
| 48 | 某区域价格下降10% | 98 | 4倍价格强行购入别人的一块地 |
| 49 | 某区域价格下降20% | 99 | 幸运礼品，获得四个花色记号 |
| 50 | 随机前进几步 | 100 | 得到一张卡片 |

## 过关心得

在游戏初期，一定要争取尽量多地利用资金。决定路线时尽量选贵的地区走，并将能买的地盘都买下来。然后就是尽快回到起点升级来获得下一轮行动的资金（这就考验你的路线选择和投骰子的水平了，四个花色符号的分布都很平均的）。然后就看你的运气，是否能将一个区域的四个地方都买下来了。这个很重要，根据经验，一般买下某区域的三个地点是十分简单的，而第四个地点一般靠有钱后花大价钱进行强买。然后在差不多3～4级的时候，花钱大量购买这个区域的股票（可惜每次最多只能买99个，争取买两次）。然后走到自己的地皮上，扩建时就选择你控股的区域的房子（别怕负债）。此时股票疯涨，而你的店铺也会贵得吓人（走上来不破产也去掉半条命）。扩建后一般你都是负债，在负债多的情况下一下子将股票全抛。负债少就只卖几股把债还了，等再次扩建的机会，然后将股票全抛。由于你的抛售，股市大跌，不过钱还是捏在你手里。再去股票交易所（株屋）将股票再买回来就能赚个差价了。



当然这个方法主要并不是要你赚这个差价（钱不多），而是让你通过这个方法既扩建房子又获得钱，一举两得。当你将一个区域的地方扩建好后就可以等谁来到你的地盘然后吐血地付出大笔金钱了。要点还是你是否能控制一个区域而同时也在其他地点零星地有地皮（不让别人占领一个区域，用这个方法对付你）。

# SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2



早在两年前就推出的《海豹突击队 火线小组》凭借着完善的线上对战模式在欧美市场取得了不俗的成绩。而作为系列续作的《火线小组2》也依旧保留了这一良好的传统，在游戏发售以后，北美官方服务器平均每天在线的对战人数就愈千人。不过硬件软件的限制无法使每一位玩家都能体验到在线对战的乐趣，只能依靠单人故事模式来领略这款独特的战术射击作品。可能“《海豹突击队》系列”一贯的繁琐操作对于新人玩家来说是一个比较头疼的问题，但各位完全不用担心这些，在看过下文之后，相信你将会成为一名合格的战斗精英。

PSP PlayStation Portable

**海豹突击队 火线小组2**

SOCOM：U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2

◆SCEA◆ACT◆2006年11月7日◆美版◆1人

◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

文 软饼干

## 菜单说明



伴随着激昂大气的游戏主旋律，玩家首先进入的是游戏主界面(MAIN LOBBY)，这里有5个游戏模式的选项，分别是单人模式(CAMPAIGN)、网络多人模式（INFRASTRUCTURE）、局域网模式（AD HOC）、奖励菜单（EXTRAS）和档案菜单（PROFILE）。

| Ensign | 简单难度 |
| --- | --- |
| Commander | 普通难度 |
| Admiral | 困难难度 |
| Elite | 精英难度 |

进入单人模式界面（CAMPAIGN LOBBY）后选择任务地图（OPERATIONS MAP）就能查看任务名称、区域地形、任务指标和任务目的。选定好所要执行的任务后，系统会让玩家选择该任务的难度，任务难度分为4种。

## 任务界面

在任务界面（MISSION LOBBY）下能看到4个子菜单，分别是任务简报（MISSION BRIEFING）、相关资料（INTEL DATABASE）、战斗人员整备（ARMORY）以及出击指令（DEPLOY）。其中的战斗人员整备（ARMORY）是一个非常重要的项目，在里面可以对队长SANDMAN以及三名队员进行战前整备。另外按△可以进入选项菜单（PROFILE LOBBY），在这里可以进行一些最基本的设置。

### 武器整备界面



①主武器选择
②副武器选择
③主武器附加部件选择
④副武器附加部件选择
⑤选择携带装备
⑥攻击支援
⑦物资支援
⑧照相型望远镜

## 战地操作

游戏的操作比较复杂，玩家可能会被这些组合按键给弄糊涂，各种组合键的搭配需要花费一点时间才能熟练掌握。个别按键的作用有好多种，区别方式一般分为轻按和长按。另外笔者强烈推荐“Free Look”这个操作模式。

### 望远镜模式



| 滑杆↑ | 前进 |
| --- | --- |
| 滑杆↓ | 后退 |
| 滑杆← | 视点左转 |
| 滑杆→ | 视点右转 |
| L+滑杆 | 锁定面对方向进行移动 |
| 滑杆↓+□ | 快速转身 |
| R | 武器自动锁定目标 |
| ○(轻按) | 呼出同伴指挥界面 |
| ○(长按) | 指挥同伴移动至指定地点 |
| × | 射击 |
| □(轻按) | 开门/近身格斗/铐住敌人/帮队友治疗 |
| □(长按) | 更换弹匣 |
| △(轻按) | 蹲下/趴下/起立 |
| △(长按) | 切换主、副武器 |
| → | 自由视点模式(开启后可以自由控瞄准器的位置，配合L可以进行移动) |
| ← | 切换武器的射击模式(单发或是连射或是其他附加装置) |
| ←(长按) | 进入装备快速检索界面，可以快速更换所需装备 |
| ↑ | 进入狙击模式 |
| ↓ | 退出狙击模式 |
| START | 暂停 |
| SELECT | 查看任务和地图 |

### 武器检索菜单



▲快捷的武器选择界面，每样装备都对应一个按键，点击相应的按键便可以选择想要切换的装备。



▲按住R可以使准心精确移动，按↑或↓是拉近和拉远镜头。

▲照相型望远镜是一个重要装备，执行任务时如果侦测到可拍照的物体时，屏幕上会闪绿灯，这时架起望远镜就能进行拍照了。按○是拍照，↑或↓是放大和缩小镜头，长按×是召唤轰炸机，长按□是空投补给物资。

### 狙击模式

# 名词解说

## 任务模式

本作采用了非固定关卡的任务模式，玩家可根据自己喜好来安排任务的顺序，不过某些任务必须得先完成特定任务后才能开启。任务中自己阵亡、队友阵亡、误杀平民或潜入失败，只要犯了其中任何一项都会立即导致任务失败，只能重新开始任务。另外进入已经完成过的任务中会发现场景中又换成了全新的任务，同时任务起始位置、任务目的、敌人部署位置等都会随之改变，既考验了玩家的灵活应对能力，又提高了反复游戏的可玩性，真是非常棒的设定。利用这个设定，玩家可以反复挑战这些已完成任务来赚取CE点数并提高LI值，以便购买或开启更为丰富的装备来继续新的关卡或是挑战更高难度的任务。

## CE

CE全称“Command Equity”，进行每一个任务前系统都会给玩家一个最低的CE完成标准，在任务中每完成一个或大或小的任务后就能获得大量CE值。如果想要获得额外的CE值，就要看玩家如何发挥了，比如不杀死敌人而是巧妙地把敌人活捉就能获得额外的CE值。

## LI

LI全称“Local Influence”，是玩家个人评价的简称，说白了就是威望值。LI的等级是依靠获得CE值来提升的，而LI又关系到各类特种武器的解锁，在武器选择画面内看到“LI Cost”标注的武器就说明需要获得相应的LI等级才能开启，而并非用CE购买。在执行任务时活捉敌人或平民就可以快速提升LI（LI Increased）。如何快速提升LI请看后文心得。

## 地图



▲在该界面下可以查看已经完成或尚未完成的任务名称，通过详细的地图可以获知自己所处位置以及目标位置。

## 战斗界面

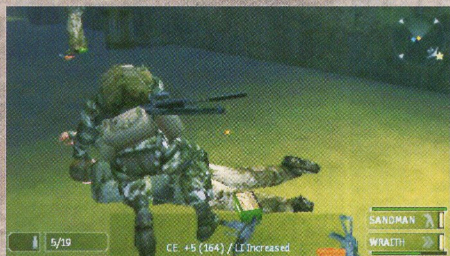


①雷达
②自己的名字
③队友的名字
④自己状态
⑤自身隐蔽值
⑥队友状态
⑦队友隐蔽值
⑧弹药数量

## 地图字母

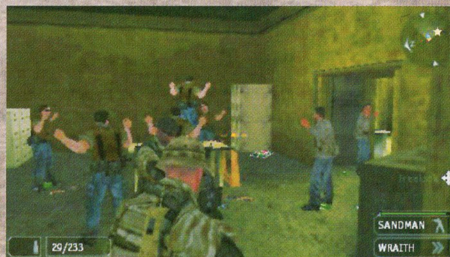
在进行任务时几乎没什么解谜要素，只需按照地图指示来到目标地点触发任务即可，一般包括潜入调查、消灭有生力量等任务。目标地点的名称会以一排英文字母表示，这些英文字母没有实际意义，只是海豹突击队队内专用标注，用来提示行进路线的方位或者目标地点，比如CHARLIE就代表C点位置。

# 战斗心得




上面介绍了这么多，现在就以笔者的经验谈谈战斗心得吧。首先枪械的选择上一定要以射程远，稳定度高为首选，比如M16A2、M4A1和SFCR-LW就符合以上几个特性，而且这几把枪都可以加装高倍率狙击镜头“VARI SCOPE”（镜头倍率高达8倍）和高级消音器，就射程和稳定度来说已经可以媲美狙击枪了。所以如果你不想被蜂拥而上的敌人给淹没的话，还是放弃使用狙击枪改选用射程、稳定性都差不多的步枪吧。

想要获得额外的CE值或快速提升LI就要选用特殊的副武器和雷系装备，副武器首选非致命性霰弹枪Less-Lethal M4-90，这把枪初期就能选用，而且非常适合空间狭窄的室内使用，在中距离范围内一发就能把敌人打翻在地，一般连续开个三四枪，敌人就会举手投降了。雷系装备运用方面就更有讲究了，听说过名为M7-A3的催泪弹吗？这个东东的有效范围不但广，还具有贯穿建筑的效果，一般往有敌人的屋子里扔一颗M7-A3，不但这屋子里的敌人会被熏得投降，楼上楼下前庭后院处的敌人也会被催泪烟雾所波及，实在是非常强悍的雷系装备。任务时记得往自己和队友身上挂几颗。



▲一颗M7-A3使一屋子的敌人乖乖投降了，呵呵！

武器选择好后投入战场就看玩家的操作水平了，笔者选用“Free Look”模式，配合L键就能达到比家用机双摇杆操作还要优良的手感，按住L键就能移动，松开L键就能在原地进行瞄准，非常灵活便捷。最后再说下行动姿势，游戏中有站立、半蹲和趴下三种姿势。站立时很容易暴露自身，而趴下移动又太缓慢了，所以一般进行搜索时保持半蹲的姿势比较好，配合R键还能进行更为隐蔽的快速潜行。



# 协同作战

玩家在游戏中扮演的是Fireteam Bravo小队的队长SANDMAN。可能是为了最大限度地使画面保持流畅，PSP版《海豹突击队》不能像家用机版那样协同三名队友进行战斗，而是只能在三名队友中选择一个来进行协同作战。在任务进行时轻点一下○键便能呼出队友指令菜单，用十字键或是滑杆便可以移动选择这些指令，选定后按×键确定即可对队友下达指令。某些地方必须要让同伴进行操作才能解开，比如拆除或安装炸弹。如果队友不慎受重伤倒地不起，一定要在其喘息的时间内进行治疗，不然就会导致任务失败。

| 队友姓名 | 默认装备 | 评价 |
| --- | --- | --- |
| WRAITH | M4A1 | 战术作战专家，绰号“幽灵”。 |
| BRONCO | M60E3 | 重型机枪手，火力强大的家伙。 |
| LONESTAR | SR-25 | 狙击高手，绰号“孤星”。 |

## 对友指令菜单




①移动到指定地点
②战术
③小范围内提供火力掩护
④投掷
⑤主动对可见目标进行攻击
⑥只可反击
⑦跟随
⑧原地待命
⑨手雷
⑩烟雾手雷
⑪震撼手雷

MISSION SUCCESS　Shift Change

| 说明 | 项目 | 数值 | 项目 | 数值 | 说明 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CE获得数 | Command Equity Earned | 292 | Local Influence Impact | Major Increase | LI增长趋势评价 |
| 小刀杀敌数 | Knife Kills | 0 | Head Shots | 11 | 爆头杀敌数 |
| 格斗杀敌数 | CQB Kills | 0 | Rocket/Grenade Kills | 1 | 火箭/手雷杀敌数 |
| 枪械杀敌数 | Stealth Kills | 12 | Total Kills | 25 | 总杀敌数 |
| 杀敌评价 | Stealth Grade | B | Accuracy Grade | A | 精确度评价 |
| 主要任务完成数 | Primary Objectives | 3 | Enemies Captured | 1 | 俘虏敌人数 |
| 次要任务完成数 | Secondary Objectives | 2 | Team Commands | 2 | 战队战术使用次数 |
| 奖励任务完成数 | Bonus Objectives | 0 | Teamwork Grade | B | 战队评价 |
| 突发任务完成数 | Crosstalk Objectives | 0/0 | FINAL GRADE: A | | 总评价 |
| 任务完成度评价 | Objective Grade | A | | | |
| 当前难度标志 | ★ 1 | | CE 382 | LI Poor | |

Continue　Main Lobby



文 马修

在PSP游戏中，麻将游戏虽然算不上大户，但也推出了好几款，其中不乏赌博机难度级别、让玩家觉得被游戏玩的，也有简单到爽快的连续大三番、役满的，这里我们就为大家介绍这款最大众向的美少女麻将游戏——《天和牌娘》。



| PSP | 中华雀士 天和牌娘 Remix<br>ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix<br>◆Jaleco◆TAB◆2007年6月28日◆日版◆1人<br>◆5800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁 |
|---|---|

## 游戏简介

比起其他麻将游戏，本作更容易抓来一手很顺的牌，而且只要略懂规则，很多时还都可以很快配出满贯、倍满这样的和牌——有时甚至直接就可以抓来一手役满牌。游戏中共有8个对手，初期时我方和对手的HP都不多，基本上一局满贯就可以秒掉对方或被对方秒掉，因此初期即使不用技能也很容易和出大点数的牌，甚至直接抓一手天和牌。

对决中，双方各有一个相当于HP值的点数槽，胜利方得到的点数会转换成对对手的攻击值来削减对手的HP，胜利的话则会回复一点。哪一方先把对方的HP槽减空，哪一方就算胜利。胜利后铃铃会用仙术打爆对手的衣服，进入杀生石搜索界面，搜到杀生石后才算过关。














## 中华雀士密探 东渡寻找杀生石

据传说，世界上有一种非常稀有并具有神奇能力的石头——杀生石，杀生石共有9颗，藏在日本的9个麻将高手的身上，至于为什么要把石头交给麻将高手保管，就不得而知了，惟一知道的，就是这些麻将高手的功夫都不简单，可以将输掉的对手瞬间炸得衣不遮体。总之，为了防止这些石头被邪恶者利用从而搞什么统治世界、毁灭人类一类乱七八糟的阴谋，西太后便派出大清帝国牌技最强的大内密探铃·铃铃，化身为牌娘，通过打麻将来征服杀生石的持有者，最终获得全部的杀生石。（这算是掠夺的借口吗？）



▲牌娘铃铃与皇家密探铃铃。

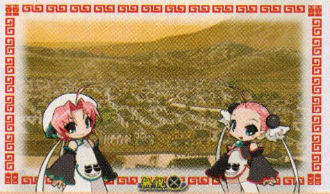
## 基本操作

游戏包括剧情部分和麻将对决部分，剧情部分中，按○继续观看剧情，按×则是按照画面下方提示的"无视"跳过剧情。



### 牌局中指令对照

| チー | 吃牌 |
|---|---|
| ポン | 碰牌 |
| カン | 杠牌 |
| リーチ | 听牌 |
| ロン | 和牌 |
| ツモ | 自摸 |



### 电脑代打

这是本作的一个非常有特色的设定，在设定菜单里将"おまかせモード"选"委任"，电脑就会帮着玩家来打牌了，打得还可以。不过作为麻将游戏，连打麻将这一基本操作都交给电脑就太没意思了——除非你就是为了搜索杀生石而玩本作。

## 追求爽快感的麻将游戏

麻将游戏之所以在国内玩家少，主要还是因为日本麻将那多如牛毛的规则。比如你吃一张牌，于是和不了了；小胜数场后被电脑一个"役满"给秒掉；抓了一手前后不搭的牌，竟然起手自摸役满"十三不搭"。本作当然还是以日本麻将的规则为准的，不过游戏在系统上下了不少的工夫，使得本作更加大众向，即使不懂规则，按照提示、活用技能，也可以和出一手的役满、双倍役满来秒杀对手，从某种意义上说，本作玩的其实是一种爽快！

# 和牌技一样重要的技能

本作有技能的设定，这些技能就是用来帮助自己、陷害对手的，游戏中熟悉技能甚至比熟悉麻将规则更重要。游戏里，每名角色都有着各自的技能，有的会一招，有的会两招，我们的主角铃铃则会三招。而对方也会在与玩家的对决中使用自己的技能与主角抗衡，一旦非BOSS角色被战胜并摸出杀生石，他们便会成为铃铃的同伴，觉醒后他们便会用自己的技能来援护铃铃。



## 牌娘技能

牌娘技能就是主角铃铃的技能，牌娘技能要在胜利后，从老虎机游戏中摇出来，牌娘技能每项最多可以积累 9 点。

| 三项牌娘技能 | |
|---|---|
| 天上天下 | 发动条件是对方点数 48000 以下且自己做庄，发动效果是天和秒杀对手。 |
| 天剑绝刀 | 报听后发动，立刻就能自摸到听牌。 |
| 月华封神 | 点炮后发动，使自己的点炮无效。 |



## 援护技能和对手技能




同伴们援护铃铃的技能则被称为援护技能，援护技能也要在老虎机里摇出来，援护技能最高总计 9 点，满足条件时由觉醒了的同伴发动——NPC作为我方同伴时是援护技能，作为对手时就成了对手技能。不同的对手的技能效果各不相同，有的可以无视，有的却非常赖皮。

登场的 NPC 共有 9 名，其中破邪丸、白金妖子和九尾狐为BOSS级角色，游戏开始前玩家从选其余6名中选择一名作为同伴后，剩下的5名也会在被主角战胜后来相继援护主角，使用的援护技能就是他们自己对局中使用的技能。让他们觉醒的方法有两种，一种是在游戏中依靠玩家赢得的点数积累，第二种是靠摇老虎机摇出的“觉醒”来逐渐觉醒，完全觉醒后就可以发动援护技能了。下面是全部角色的援护技能及对手技能。

▲白金菜子的援护技能。

| 角色 | 技能 |
|---|---|
| 弥生 | 对方做庄时，自己起手有一副刻子牌（一般都是加番的宝牌刻子） |
| 御崎岁三 | 当自己杠牌后，可以让自己的杠的牌也成为加番的宝牌 |
| 玛莉 | 对方自摸无效一次 |
| 安部铃音 | 和牌时如果有风牌，就可以发动加大伤害 |
| 白金莱子 | 报听后打到最后强行抓来想要的牌 |
| 狸子 | 抢和对手打出的一张牌 |
| 破邪丸 | 强制玩家打出刚抓的牌 |
| 白金妖子 | 玩家只能自摸和牌 |
| 九尾狐 | 1.自摸到需要的和牌；2.强制结束牌局。 |

如果是普通难度，那么作为对手的前 6 名角色很少会使用技能来对付玩家。而三个 BOSS 级对手中，破邪丸的技能威胁并不大；白金妖子的技能则正好被铃铃的天剑绝杀所克；九尾狐的两个技能非常霸道，玩家最好准备 9 个援护技能，全部用玛莉的援护技能来破坏对手霸道的自摸技能。

▲强制终局，这隐藏 BOSS 的技能实在是可怕。

# 必须要熟悉的老虎机



和牌后会进入老虎机界面，根据和牌点数的多少，玩家可以摇一次、两次、三次甚至五次老虎机，铃铃的三种牌娘技能及援护技能都要在老虎机上摇出来。除了技能，老虎机还可以摇出觉醒点数，加速我方同伴的觉醒。

老虎机转得并不快，但玩家想做到要什么来什么，还必须要对老虎机的技能及觉醒的位置熟悉，比如“牌娘”（接下来会摇牌娘技能）出现第一栏一长排项目的前两个，“仲间”（接下来会摇援护技能和觉醒点数）则在第三、第四的位置。值得一提的是摇到“仲间”后第二排会有一个“援护+2”，熟悉该选项的位置可以给自己争取更多其他的技能和觉醒点数；而熟悉“援护+2”后，想要摇“觉醒”也非常容易了，因为“援护+2”上面就是“觉醒”。

当老虎机刚开始转时，不要急着去按，等出现音效及“停止”的提示，再要看准机会按下去，一圈没看清可以慢慢看，没有时间和转数的限制。



# 搜身



虽然玩家胜利了，在牌术上赢了对手，但对手不会老老实实把杀生石交出来的，这时就要使用暴力手段了——铃铃先用仙术把对手打倒，然后对被仙术爆得衣不遮体的对手身上搜身。搜身时要控制“手”在对手的身上及相关物件上移动，当手张开时，就可以按○键动手。其实玩过美少女麻将游戏的都应该看得出来，所谓的搜杀生石就是借口而已，这个系统也正是本作的“邪恶”之处，不过本作在“邪恶”方面的表现并不过分，只是MM们被搜身时声音有点那啥……

摸了几次后，当画面变暗后，屏幕中某处出现的闪光，便是杀生石的位置，这里需要摸两次，之后杀生石就入手了。已经入手杀生石的关卡再次胜利后，可以按×键直接跳过搜身画面。






▲如果被搜索的是男人，可以用铃铃的图片来“欺骗”下自己的眼睛，但是声音……

# 隐藏BOSS与完美通关




游戏的最终BOSS是白金妖子，如果在战胜白金妖子时已经将所有同伴全部觉醒，那么接下来就会和游戏的隐藏BOSS九尾狐一决雌雄，只有战胜了九尾狐，拿到最后一颗杀生石，游戏才算完美通关。因此战胜妖子前觉醒全部同伴是完美通关的关键。完美通关后，可以欣赏到游戏开始的同伴的专有MV，其中很多都很很好听。

同伴的觉醒要依靠玩家赢得的点数的积累，和出役满一次觉醒2点。如果从一开始就用“天上天下”来秒杀对手的话，肯定不能实现全部同伴的觉醒，因此，游戏中、尤其是一开始时，不要太着急杀死对手，而且凑够全部觉醒点数也要靠老虎机摇出来，不要吝惜，让同伴快点觉醒吧！






▲和白金莱子一起去修行冒险的隐藏模式“れ－このお话”。

完美通关一次后，第四项隐藏模式おまけ开启，该选项里，可以欣赏到游戏中出现过的音乐和场面，还可以看到首选同伴通关的MV，当将每个非BOSS角色都选作首选同伴、并且都完成完美通关后，第五项隐藏模式“れ－このお话”开启，该模式下要和着白金莱子一起去修行冒险，该模式下初期的各牌娘技能点数以及援护技能点数都是满的，但用过之后没有机会增加，援护角色也只有白金莱子一人。




▲全部的模式开启！如果长时间停留在此画面不做操作，两个可爱的小活宝就会说相声一样地聊天。

# 附：日本麻将规则

虽然本作有技能撑腰，但也不能太指望技能，毕竟技能的点数有限，下面就列出日本麻将的规则，即使大家记不住，游戏中配牌也有个大致的方向。此外，以下规则也适用于其他日本麻将游戏。

## 常见词语

| | |
|---|---|
| 番 | 是一些麻将规则中具有突出特点的牌面的计算单位。日本麻将游戏大多是一番起和，十三番役满。 |
| 配牌 | 每局开始之前抓13张牌的步骤。 |
| 宝牌 | 配牌后牌墙末尾翻起的牌的下一张，如翻开二万，宝牌就是三万。 |
| 门 | 玩家所处的位置，自己牌的右上方所显示的东南西北即自己的“门”。 |
| 花色 | 筒、索、万，即饼、条、万。 |
| 对子 | 两张相同的牌，如两张东。 |
| 刻子 | 3张相同的牌。自己摸来的三张相同的牌为暗杠，碰进别人打出牌组成的刻子为明杠。 |
| 杠子 | 4张相同的牌。自己摸来的4张相同的牌为暗杠，杠进别人打的牌组成的刻子为明杠。 |
| 顺子 | 3张花色相同并数字相连的牌组。 |
| 字牌 | 带字的牌，即东南西北中发白。 |
| 风牌 | 东南西北。 |
| 三元牌 | 中发白。 |
| 幺九牌 | 幺同一，幺九牌就是么九万、幺九饼、幺九条。 |
| 流局 | 摸到最后仍然没人和牌。 |

## 番牌组合

番牌组合可分为普通组合和役满组合，前者比较容易实现；后者则需要一定的运气，和一局役满便可扭变局面。

### 普通组合

表格中的番数指的是在门前清时所计番数，番数有☆标志的表示该组合只有门前清的情况下才计番数，否则无效；★代表非门前清时番数比门前清时（表格中数）少1番。

| 名称 | 番数 | 注解 |
|---|---|---|
| リーチ | 1番☆ | 立直，就是我们常说的叫和、报听，立直后不能吃、碰、换牌，但可以暗杠。 |
| 一发 | 1番☆ | 立直后下一轮即和牌。 |
| 门前自摸 | 1番☆ | 也称自摸，自己摸到的和牌。 |
| ダブルリーチ | 2番☆ | 也称双直立，配牌后立即叫听或抓第一张牌后便告听。 |
| 翻牌 | 1番 | 也称役牌，手中有中、发或白组成的刻子、杠子，也可以是自己所在门对应的风牌组成的刻子、杠子。也有将二者分成三元牌和门风牌的。 |
| 平和 | 1番☆ | 由1组对子和4组顺子和出的牌。 |
| 断幺九 | 1番 | 和牌中没有幺九牌和字牌。 |
| ドラ | 1番/张 | 和牌中有宝牌，有多少张计多少番。 |
| 一色二顺 | 1番☆ | 亦称一杯口，和牌中有的两副同色同数的顺子。 |
| 二色二顺 | 3番☆ | 亦称二杯口，和牌中有两组一色二顺（不另计七对子）。 |
| 七对子 | 2番☆ | 和牌为七副对子组成。 |
| 对对和 | 2番 | 和牌为一副对子及四副刻子。 |
| 三色同顺 | 2番★ | 和牌中，3种花色具有同样牌序的顺子，如一二三排列的饼条万各一组。 |
| 三色同刻 | 2番★ | 和牌中有三组同点数但不同花色的刻子。 |
| 三暗刻 | 2番☆ | 和牌中有三组暗刻或暗杠。 |
| 三连刻 | 2番 | 和牌中有三组同花色且相连的刻或杠子，另一组不限。 |
| 混全带么 | 2番★ | 和牌中每副顺子、刻子、对子均含有么九牌，并有字牌。 |
| 纯全带么 | 3番★ | 和牌中每副顺子、刻子、对子均含有么九牌，没有字牌。 |
| 混老头 | 2番 | 和牌为4组刻子和1组对子，且每组中均为字牌或么九牌。 |
| 混一色 | 3番★ | 和牌的牌面由同一花色的牌加上字牌组成。 |
| 清一色 | 6番★ | 和牌的牌面全为同一种花色。 |
| 小三元 | 2番 | 和牌中含2组三元牌的刻子和1组三元牌的对子。 |
| 一气通贯 | 2番★ | 和牌中含有同一花色的从1到9的三组顺子，也称“一条龙”。 |
| 岭上开花 | 1番 | 杠牌后从牌墙上补进的1张牌便形成自摸，也称“杠上开花”。 |
| 海底捞月 | 1番 | 流局前的最后一张摸到时形成自摸。 |
| 河底捞鱼 | 1番 | 流局前吃进对手打出的最后一张牌和出。 |

### 役满组合

13番即为役满，在实际打麻将时并不好遇，但在《天和牌娘》中——大家好好熟悉一下役满组合吧，看看你能和出几倍役满。另外提醒大家：该表中，四暗刻、大车轮、国士无双及天和、地和、人和，都需要在门前清时才计役满，否则不算番数。

| 名称 | 注解 |
|---|---|
| 天和 | 庄家起手配牌后立即和牌。 |
| 地和 | 不是庄家的一方起手配牌后吃进庄家所打的第一张牌和牌。 |
| 人和 | 不是庄家的一方起手配牌后自己抓到第一张牌便和牌。 |
| 小四喜 | 和牌时手中集齐3组风牌刻子（或杠子）和一组风牌对子。 |
| 大四喜 | 和牌时手中集齐4组风牌刻子（或杠子）。 |
| 大三元 | 和牌时手中集齐3组三元牌组刻子（或杠子）。 |
| 大车轮 | 和牌为同花色且点数相连七组对子。 |
| 四暗刻 | 和牌中含有4组暗刻。 |
| 四连刻 | 和牌中含有同花色且点数相连的4组刻子。 |
| 四杠子 | 和牌中含有4组杠子，也称“十八罗汉”。 |
| 字一色 | 和牌中全部牌均为字牌。 |
| 绿一色 | 和牌中仅有二条、三条、四条、六条、八条和发这6种绿色字的牌。 |
| 红孔雀 | 和牌中仅有幺鸡、五条、七条、九条和中这5种红色字的牌。 |
| 清老头 | 和牌由六种么九牌的刻子组成。 |
| 九莲宝灯 | 也称“九子连环”，和牌时为清一色的花色，且么九牌为刻子，其余从二到八的牌各1张，再加上任意一张本花色牌。 |
| 十三不搭 | 也称“十三不靠”，构牌方式为字牌不能成对、数字牌中两个牌之间必须放两个以上的牌，按牌点顺序把它们连接起来的牌组成。 |
| 国士无双 | 也称“十三幺”，和牌为4张风牌、3张三元牌和6张么九牌各一张，再加上这13张牌的任意一张。 |
| 东北新干线 | 和牌为一气通贯加上3张东和2张北（或加上3张北和2张东）。 |

文 自由



# METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



本作是MGS忠实玩家们不得不玩的作品，其游戏素质自然不用怀疑。游戏平台的转变使得本作的关卡设定和操作方式必须适合PSP掌机的特性，标新立异的游戏玩法绝对能让玩家们深入其中无法自拔。在《潜龙谍影　掌上行动　加强版》即将推出之前，让我们先来回顾一下本作的精彩内容吧！

## 末日危机再度降临，Big Boss的传奇故事仍在上演！

PSP PlayStation Portable

**潜龙谍影　掌上行动**

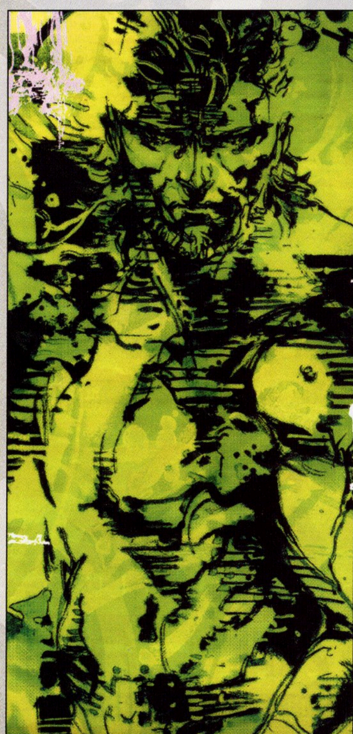
Metal Gear Solid Portable Ops

◆Konami◆ACT◆2006年12月5日◆美版◆1人

◆39.99美元◆对应专用GPS定位仪◆推荐玩家年龄：13岁以上



## 游戏基本操作



**L** 举枪/调正视角/按住为锁定视角

**L+R** 精确瞄准

**R** 第一人称视角

**SELECT** 打开通讯界面

**方向键** 调整视角

**START** 系统菜单/跳过剧情

**滑杆** 控制移动

 潜行/贴墙/动作键/快速对话

 格斗/射击/贴墙时敲击墙壁

 按住为开启道具菜单/轻点为快速装卸武器

 站立/蹲下/长按为趴下

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

# 游戏系统介绍

## 伪装状态



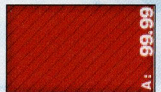
当使用与该地区敌兵相同兵种的队员进行潜入时，画面左上角会显示一个蜥蜴图案的蓝色图标，这表示目前敌兵对己方人员没有防备，只管大摇大摆地进入。不过也不要做出奇怪动作，翻滚、举枪等都会立刻被敌人识破。

## 搜索状态



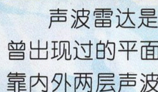
一旦被敌兵发现可疑情况，或是警戒状态消除之后就会进入搜索状态，在这个状态下敌兵会提高警惕，并对附近区域进行搜索，但是不会呼叫增援，如果你再次被敌人发现就会再次触发警报。

## 警报状态



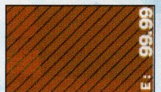
如果直接被敌人发现的话，就会立刻触动警报，增援的敌人会从四面八方向你包围过来，在这种状态下还是赶紧躲远点，找个安全的地方躲起来，等待一段时间过后就会解除。

## 声波雷达



声波雷达是本作新增的系统，取代了系列中曾出现过的平面雷达和声纳雷达。声波雷达主要靠内外两层声波以及颜色来表示战场情况，外圈的声波代表敌人行动时发出的声响，内圈的声波代表己方行动时所发出的声响，双方行动时会以声波震荡的方式体现出来，如果两层震荡波互相交叠，波动非常激烈的话，就说明已经被敌人发现。波形颜色则显示敌人的大概距离：无色为很远，不用担心；蓝色就说明附近有情况，敌人会对你发出的声音以及踪迹做出反应；红色就很危险了，你很可能已经处于敌人的视野范围内，一旦被敌人发现就会立刻触发警报。

## 警戒状态



如果被敌人发现踪迹，但是又无法确认你的确切位置，敌兵就会呼叫附近援兵一起在附近区域进行联合搜捕，如果再次被敌人发现就会再次进入警报状态。

## CQC系统

**CQC（Close Quarters Combat，近身格斗技）系统源自三代，在三代中CQC在攻关过程中发挥了巨大作用。本作虽然因为PSP键位的原因而导致操作上有所简化和变更，利用CQC进行割喉等招数也取消了，但CQC系统还算是比较完整地保留了下来。下面就详细地解析一下本作中CQC的使用方法。**

### 潜行

按住△键前进便能进入潜行状态，以这种方式行动时不会发出脚步声，是从背后悄悄接近敌人的惟一办法，在敌人身后按L或R键可以令敌人投降。

### 挟持

潜行到敌人身后时，按□键可将敌人从背后挟持，这时敌人的动作完全被你控制，无法动弹。

### 较劲

如果从正面袭击敌人时，按□键即进入与敌人的较劲状态，在这个状态下如果不做任何动作，很快就会被敌人挣脱开，敌人会逃跑或者对你展开反击。

### 猛摔

在较劲状态下，立刻再次按下□键与任意方向键，将用很大的力气将敌人摔倒在地上，敌人将暂时失去行动能力并可能进入昏迷状态。

### 破防

在较劲状态下，立刻再次按下□键，即可将敌人推开，敌人暂时失去防御能力，这时便可以从背后将敌人挟持。

### 勒晕

在挟持状态下，连点□键即可将敌人勒晕，之后即使松开敌人，敌人也会因为昏迷而倒在地上，没有任何行动能力。

### 摔投

在挟持状态下，再次按下□键与前或后方向键，则会将敌人往前或者往后轻摔，这时立刻按L或R键可以令敌人投降，这种状态下的敌兵不会反抗。

### 肉盾

在挟持状态下，按住R键可将敌人作为肉盾，而自身进入主视点射击状态，其他在你正面的敌人将不会对你展开攻击，这时可以用□键开枪射击敌人。

### 逼问

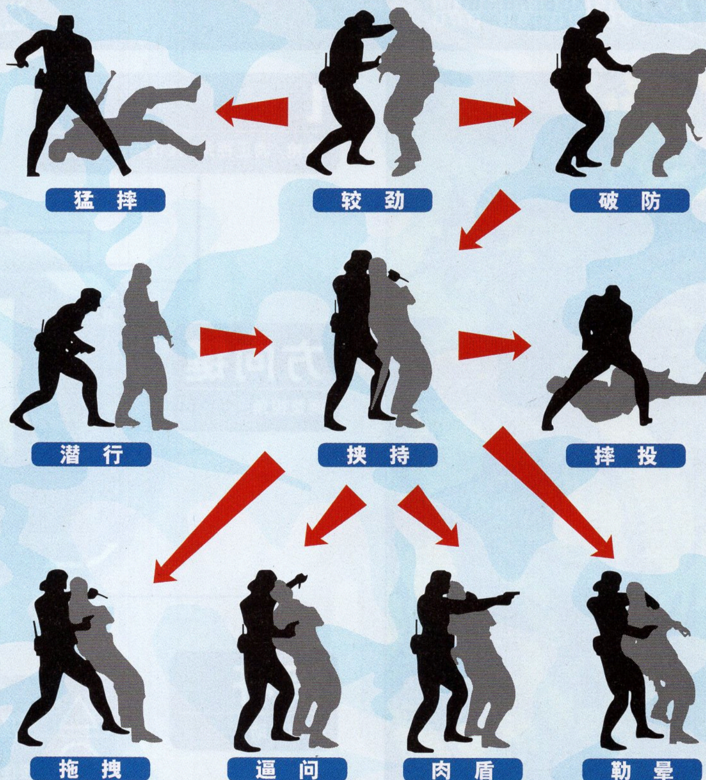
在挟持状态下，按住L键可将小刀架在敌人脖子上对他展开逼问，有时候会从敌人嘴里问出有用的情报，这也是游戏中经常要使用的招数。

### 拖拽

在挟持状态下，推动任意方向即可拖拽敌人到任意地方，如果敌人在中途想挣脱开来，再次按下□键便可令其老实一点。

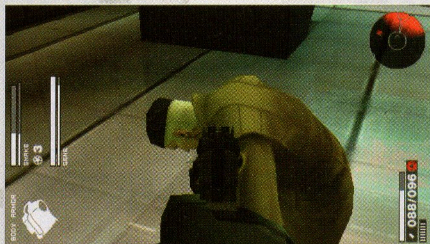
### 注意事项

①装备不具有CQC功能的武器时无法做出CQC动作。
②猛摔动作在EASY难度下可以立刻令敌人昏迷，而其他难度摔两下都不一定会使敌人昏迷。
③因猛摔而导致昏迷的敌人为六颗星，而勒晕的敌人则只有三颗星，两者清醒的时间不一样。
④如果潜行过去举枪让敌人投降而不再做任何后续动作，敌人在一定时间后会伺机反击。如果是将敌人摔倒再举枪让敌人投降，敌人则会乖乖地趴在地上任你摆布。
⑤敌人举手投降后，用枪对准敌人的要害，敌人便会扭起屁股并抖出一些有用的道具，简单难度下可以抖出4件道具。如果是趴在地上的敌人，则对他身边地面开上一枪，他也会乖乖地扭起屁股。



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

# 游戏界面简介

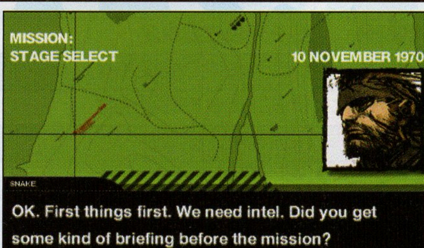

▲右下角显示你目前武器弹夹内子弹数量、以及目前的弹药量和最大携带量。

人物的体力分为两个部分，体力槽和耐力槽，左边较粗的部分是体力槽，右边较细的部分是耐力槽。在普通状态下，耐力槽会因为饥饿而不断衰减，如果耐力槽过低会影响射击的准确度，耐力槽能通过食用军粮（Rations）来补充，或者在简报界面中使用等待（WAIT）命令来恢复；而体力槽必须使用药物（MEDICAL KIT）来恢复。如果受到敌人的攻击，体力槽和耐力槽都会受到不同程度的损伤，而一旦体力或者耐力降为零，人物就会死亡。同时，在BOSS战的时候，敌方BOSS也会同时拥有体力槽和耐力槽，如果不想杀人，那么可以使用MK22之类的麻醉型武器消耗BOSS们的耐力槽即可。



## 简报界面

由于本作采用了“任务制”的方式来推动故事的发展，而该界面是玩家经常要使用到的，所以下面就将该界面中的各个项目详细说明一下。（在简报界面中按×键调出菜单，按○键确认）




### 任　务（MISSION）

选择不同的任务地点执行任务。（任务模式详解请见后）

### 报　告（REPORT）

查看间谍小组获取的情报，主要都是主线和分支任务的情报。查看相关报告后便可以开启分支任务。

### 征　兵（RECRUIT）

使用三种方式征募新兵：1.AP点接入，只要找到Wi-Fi的信号即可搜索到新兵，找到信号后连点○键加强信号，达到要求后即随机获得一名新兵，每个AP点只能招募一次；2.GPS搜索，利用PSP专用的GPS装置在全球进行搜索，目前只能在有GPS信号的地方使用，国内暂时无法使用；3.输入密码，输入特定的密码获得特殊人物，目前已经公布了部分密码。

### 系　统（SYSTEM）

存储进度，调整键位以及回到游戏主菜单。

### 管　理（MANAGE）

在这里可以对整个小队进行管理，为不同的小队和小组配置队员，并且可以配置队员们身上的装备。（管理模式详解请见后）

### 状　态（STATUS）

显示玩家目前拥有队员数量、关押囚犯数量、技术等级以及医疗等级，并且还可以分别查看目前所拥有的武器和道具。

### 对　战（MATCH）

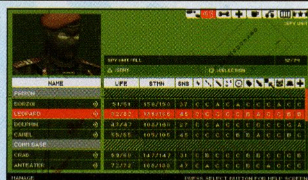
使用当前的队伍立刻进入与其他玩家的对战模式，Adhoc为本地联机对战，后两项则需要无线网络的接入。

### 等　待（WAIT）

使用一次即可让时间流逝12小时，作用是可以回复队员们的体力和耐力。要注意每轮只能连续使用三次。

## 管理界面

本作新加入了“队员招募”系统，也就是所谓的“拉人入伙”的系统。在管理模式下，可以根据队员的技能特点来分配到不同的小组中，并且可以整理和配置每个人的装备。整个队伍包括Snake在内最多只能容纳100人，所以如何有效地利用每个人的特长将对游戏产生很大的影响。


▲在这个界面的右上角一排白色图标分别表示不同的组别。

### 潜入组（SNAKEING UNIT）

潜入组是执行任务的主力部队，这个组又分四个小队，每个小队可以配备四名队员。每个小队的配置还可以拿到网上进行对战，如何能搭配出战斗力最强悍的小组将是玩家们研究的话题。

### 间谍组（SPY UNIT）

拥有间谍特长的队员可以被安排到这个小组中，这个小组的队员分配方式是根据地区划分的，每个地区可以配置四名间谍，根据个人侦察能力的不同，每个地区所获得的情报也将有所不同。

### 技术组（TECHNICAL UNIT）

拥有技术特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，技术级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，每次任务完之后所提供的弹药道具就越多，有时候还会研制出一些稀有装备，例如防弹衣。

### 医疗组（MEDICAL UNIT）

拥有医疗特长的队员可以被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，医疗级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，未执行任务的队员体力恢复就越快，同时医疗药品的生产速度就越快。

### 自由组（INDEPENDENT UNIT）

闲杂人员就会被分配到这里，可以把这个小组叫做“废柴组”，因为他们实在没什么特殊能力。但有时候实在没人用的时候就拉出去送死好了。

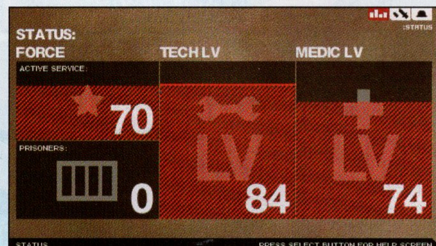
### 新兵组（ROOKIES UNIT）

刚刚被说服的队员会自动分配到这个组，当得到有新队员归降的提示后，就可以在这个组找到这名新队员，然后根据他的能力分配到不同的组里去。

### 囚犯组（PRISONERS UNIT）

刚刚招募（或者说抓来的）的新兵不一定会立刻成为你的队员，一般都要关押一段时间后才会归降于你，而能否尽快劝降则取决于你的队伍中有没有拥有“政客”能力的队员，无论这名队员在哪个组都可以发挥作用。

在管理界面中，方向键上下负责选择队员，左右切换不同组别，按□键选取当前队员，移动到相应的组之后再按□键进行分配，而按○键则可以查看队员的装备和能力。EQUIPMENT是队员的装备，每个队员可以随身携带四个道具，按○键可以为队员更换道具。CAREER则是队员拥有的特殊能力，而特殊能力又分军阶和能力两种，当你使用队员代替Snake进行伪装潜入的时候，如果你的队员比敌兵的军阶低，就会被直接识破，即使是相同军阶，如果在敌人面前站立太久也会引起怀疑，并且无论什么军阶如果你做出可疑动作也会立刻引起敌人怀疑。而关于特殊能力请参看下表。




▲部队各项技术等级指标。

| 名　称 | 译　名 | 能　　力 | 适用组 |
|---|---|---|---|
| ATHLETE | 运动员 | 奔跑速度比普通士兵快 | 潜入组 |
| QUARTERBACK | 四分卫 | 投掷武器可以扔得更远 | 潜入组 |
| ARTIST | 艺术家 | 对色情杂志有免疫力 | 潜入组 |
| SCOUT | 侦察兵 | 潜行速度比普通士兵快 | 潜入组 |
| RESCUER | 救助者 | 拖拽速度比普通士兵快 | 潜入组 |
| GAMBLER | 赌徒 | 攻击时可给予（被攻击时则承受）更大的伤害 | 潜入组 |
| DELIVERMAN | 送货人 | 捡到多余道具可直接送回卡车 | 潜入组 |
| SURVEYOR | 测量员 | 地图情报侦测更加细致 | 间谍组 |
| SPY | 间谍 | 降低该地区敌人体力 | 间谍组 |
| ARMS DEALER | 军火商 | 提高该地区武器火力 | 间谍组 |
| ARMS SPECIALIST | 武器专家 | 提升武器携弹量上限 | 技术组 |
| ELITE ENGINEER | 精英工程师 | 极大提高武器和弹药研发速度 | 技术组 |
| ENGINEER | 工程师 | 提高武器和弹药研发速度 | 技术组 |
| CHEMIST | 药剂师 | 提高药物研发速度 | 医疗组 |
| DOCTOR | 医生 | 提高队员体力回复速度 | 医疗组 |
| NUTRITIONIST | 营养学家 | 提高队员耐力回复速度 | 医疗组 |
| POLITICIAN | 政治家 | 提高说服囚犯速度 | 任意组 |

在这个界面中按△键打开菜单对队员进行操作：更换装备（EQUIPMENT CHANGE），与按○键作用一样；使用道具（USE ITEM），立刻使用道具；更改名字（RE-NAME），根据你的喜好为队员改名；解雇队员（COMRADE DISCHARGE），解雇无用的队员；交易队员（TRADE），与其他玩家互相交换队员；睡眠交易（SLEEP MODE），将队员置于可交易状态，但是PSP机器必须处于休眠状态。

在队员头像下面是他们的名字（NAME），顺着往右边分别是体力（LIFE）、耐力（STMN）、感知力（SNS，即影响到地图中蓝色圆圈的能力）。接下来的一系列图标则表示各种特殊技能，每个技能分C、B、A、S四个等级，等级越高，能力越高，从而影响整体队伍的能力，它们从左至右分别是：手枪/机枪/突击步枪/霰弹枪/狙击步枪/重型武器/CQC/投掷武器/陷阱/技术能力/医疗能力，其中与武器有关的能力影响到队员们使用该武器的准确度；CQC能力不同等级会限制该人物使用CQC的能力，S级为可以使用所有CQC技能，A级为无法使用与“摔”有关的CQC技能，B级为无法从正面对敌人施展CQC技能，C级则无法使用任何CQC技能；“陷阱”能力是指该人物摆放炸弹或者色情杂志的速度；技术能力和医疗能力则需要分配在相应的组里面才会发生作用。



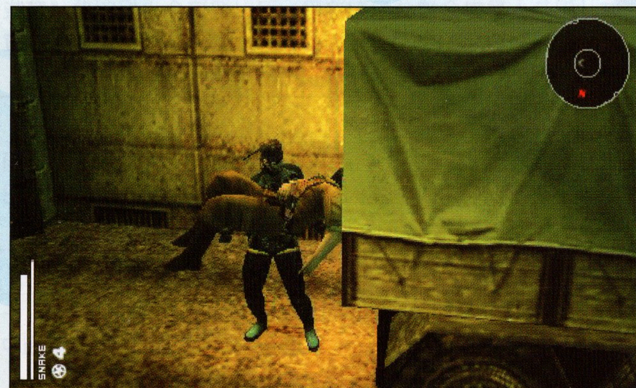

▲技术等级达到99以后便能拥有能使你隐身的装置。




## 游戏任务模式

任务模式是游戏的主要模式，进入任务模式之后，首先要选择任务地点，之后再选择执行任务的队伍，然后就可以投入到实际任务中去了。

在执行任务过程中，按下START键进入任务菜单画面，画面的右边是地图，地图上的白色箭头是自身所在的位置；蓝色圆圈为角色们的视野范围，只有在这个范围内的目标才会显示在地图上；红色圆点即为敌人的位置，仔细看红点上还有黑点即表示敌人面朝的方向；“×”标记为本次任务的目标，有时候如果没有看见目标则需要按△键切换一下地图的楼层，有些任务的目标可能在不同的楼层上（参看地图上方台阶图标）；地图最上方一个类似耳朵的图标表示目前该地区的间谍活动程度，一级为获知户外情报，二级为获知所有户外户内情报，三级为获知该地图中所有的情报。



地图右边的菜单从上至下分别为：更换队员（MEMBER CHANGE），更换附近的队员来执行任务，而自己则隐藏在附近；撤销任务（ABORT MISSION），取消执行当前任务，回到简报界面；重新开始任务（RESTART MISSION），重新开始执行当前任务；键位调整（KEY CONFIG），调整键位设定；系统调整（OPTION），对系统设置进行调整，例如开关字幕等等。




其中要重点说明的便是更换队员（MEMBER CHANGE）的选项，大家知道在游戏中招募同伴需要把敌人打晕或是劫持到卡车那才行，但是如果离卡车比较远的话，那搬运的效率会非常低，所以就需要利用同伴来帮忙。只要把晕倒的敌人搬运到队友所隐藏的箱子边，然后打开通讯器按↓选择第二项就能直接把晕倒的敌人给送回卡车上，并且还支持复数敌人的运送，非常方便，在游戏中一定活用这个技巧来“运人”哦。

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

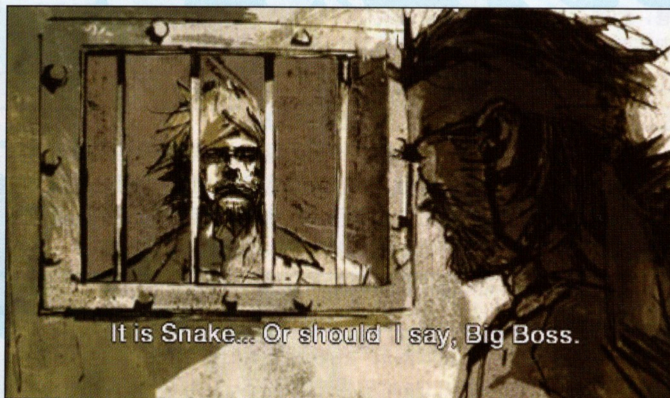
# 主线流程攻略



**本篇攻略中会分别详细叙述主线与分支任务，主线任务与分支任务在时间上并没有严格的限制，某些分支任务需要派遣间谍进行实地调查后发回报告才能进行，玩家可以随时停止主线任务而去完成那些数量庞大的分支任务，这一点也不会影响主线剧情的推进。主线任务在地图上会以一个闪烁大红点表示。每个任务在得到相关的报告之后，在该地区按下START键查看地图时，会以“×”标明目的地或者需要拿取的关键道具。**

## 剧情

作为整个“《潜龙谍影》系列”整个故事剧情的补充。本作故事开始于1970年11月，也就是《潜龙谍影3 食蛇者》故事的六年以后，裸蛇（Naked Snake）当时已经脱离原先的狐狸部队（Fox），但却因为莫名的叛国罪被监禁在南美某监狱内。斯内克在监狱中结识了罗伊·坎贝尔（Roy Campbell）这名原本隶属于绿色贝雷帽的年轻军官……




## PRISON

在牢房里转悠片刻后便会自动触发剧情，剧情过后从床下的通道爬到另一个牢房，获得装备后，Campbell会教Snake一些基本操作。出门左边有个敌兵，可以不理会他直接进入对面的红门。从左边电子门下直接爬过去，解决掉门口的敌兵后往右前进，上坡后右边的屋子里还有一名敌兵，解决掉他们后到达指定地点即可。

## 剧情

率先逃出监狱的斯内克潜入了附近的一处苏联通讯基地，在找到通讯装备后联络到了空降护理（ParaMedic）和希金特（Sigint），斯内克从他们口中得知狐狸部队已经发生叛乱，而自己的上司零点少校（Major Zero）也因叛国罪而被五角大楼给逮捕了，情况非常混乱复杂。斯内克决定先返回监狱救出坎贝尔后一起来平息这次事件。救出坎贝尔后两人便决定去附近一处苏联的前哨基地内找些有用的信息。

## SOVIET PATROL BASE

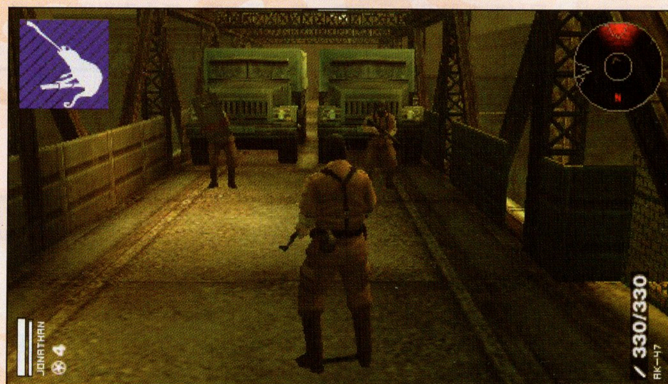
这个地区分两个部分进行。

第一次在这里，去指定地点拿取机密文件，路上的敌兵对你没什么威胁，都可以在远距离让他们好好睡觉。

## 剧情

坎贝尔在获得这份机密文件后发现了这些叛乱者正在开发的新武器的资料，虽然没具体谈到具体时间，但是坎贝尔还是很担心这件事。由于目前光靠斯内克是无法顺利完成任务的，坎贝尔灵机一动提出了一个建议，让斯内克潜入敌军基地说服一些对敌方士兵，让这些士兵来帮忙完成任务。在临出发前，坎贝尔告诉了斯内克敌军的最高司令官名叫吉恩（Gene），是个很强的家伙。

## COMM BASE




任务开始的时候，打开菜单选择“MEMBER CHANGE（队员更替）”命令，使用刚才说服的敌兵乔纳森（Jonathan）来进行任务可以会异常轻松。乔纳森在跑动时是不会引起其他敌兵注意的，但是如果做出翻滚、开门、格斗动作或者在其他敌兵面前站立太久会被引起怀疑。直接进入屋内来到电台前完成本关任务。（在以后的关卡中，会有很多任务需要用到这种利用说服的敌兵伪装潜入以降低攻关的难度，玩家可自行把握。）

## 剧情

由于所处环境恶劣，部队中有好多人都染上了疟疾，整支部队目前急需要一批治疗疟疾的药物。这时有一名士兵向斯内克提议采取空降护理的建议，那就是前往附近的一所战地医院，去那里找到一些药。找药的时别忘了顺便招募些会懂医的人。

## HOSPITAL

利用乔纳森可以明目张胆地“潜入”，但是不要在敌人面前开门进屋，另外也不要被医院内的医生看见，否则会引起警报。指定地点在北方大楼的二楼（2F）。



**背景事件** 1970年，空降狐狸（Para-Medic）在华盛顿特区建立了美国第一个紧急急救制度。

## 剧情

斯内克并没有在医院找到疟疾药，不过从办公室中的日志中得知药和医学设备都被运到了医院北部的实验基地了。而这时敌军高层们也乘坐着直升机朝实验室方向飞了过去。

## RESEARCH LAB

顺着路一直走到尽头，将守卫的敌兵清理掉之后可以直接从箱子爬上去，将白大褂弄晕之后，从左边的斜坡上去即可来到指定地点（2F）。剧情过后指定地点变更，进入到实验所内部即可。

## 剧情

由于得到了大批的药品补给，包括坎贝尔在内的部队人员都基本摆脱了疟疾的困扰，整支部队的战斗力得以保存。不过现在整支队伍缺乏对这个区域的熟悉情况。这时有一名士兵献计，认为现在部队里大部分人都无所事事，无法有效地投入到战斗中去。所以建议在每个地区派几名有能力的人员长期在那里进行侦察，做一下内应。斯内克当即认为这是条好建议，并赋予实施。

## SUPPLY DEPOT

进入这个地区之前需要在这里安排间谍，等到间谍回复报告后读取一下报告即可开始这个任务。任务很简单，到达地图上“×”处即可。

## 剧情

根据刚才获得的地图，了解了敌人的物资补给物路线。由于敌军经常会在海港与补给仓库之间来回行动，所以现在迫切需要知道海港以及补给仓库的情况。由于通往海港必须经过一座桥，但现在那里重兵把守，几乎没可能冲关。但是不管怎么样，还是要先去大桥那里侦察下情况。

## RAIL BRIDGE

这里不必理会敌人，操作乔纳森直接跑到“×”点即可。完成这个任务之后，需要在TOWN安置一名间谍，并等待他的报告开启TOWN的任务。

## 剧情

来到大桥发现敌军把两辆卡车堵在了大桥上，光靠潜入是不大可能的，如果强行冲关的话，现在人手也不够。所以需要找一个能疏散他们注意力的方法，比如制造一些混乱可能会混过去。现在就找敌人防守比较薄弱的地方下手吧。对了，别忘了顺便带上TNT。

## TOWN



从这里开始有连续的爆破任务，如果之前没有取得过TNT炸弹的话，可以先去SUPPLY DEPOT拿取一些，TNT炸弹在SUPPLY DEPOT西边的房屋中。去三处“×”处（其实就是三辆卡车的位置）需要安装炸弹，由于只能安装一颗引爆一颗，所以在安装完之后一定跑远点再引爆，再等警戒时间过去后安装剩下的炸弹，全部引爆后完成任务。

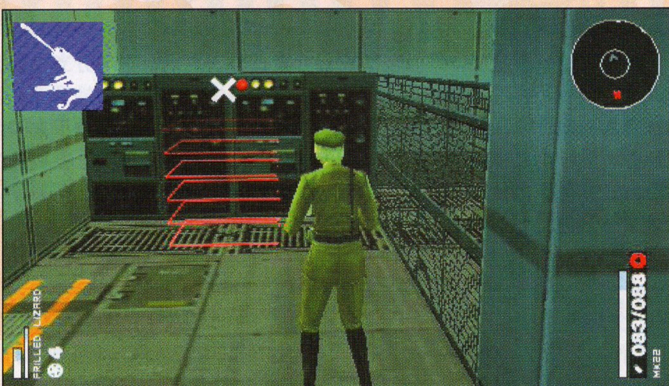
（可选任务：除了引爆TOWN的炸弹外，还可以在RESEARCH LAB、SUPPLY DEPOT、SOVIET PATROL BASE三处地区安置间谍来获得情报，然后在这三个地区的“×”处引爆炸弹，这样可以使得接下来RAIL BRIDGE任务稍微容易一些。）

## 剧情

由于斯内克的一系列破坏活动，使得大桥上的兵力几乎全部都转移了，这下可以顺利通过大桥了。

## RAIL BRIDGE

如果你完成了上面的可选任务，那么这个时候桥上就几乎没有敌兵巡逻了，直接跑到指定地点即可。



## 剧情

斯内克收到一名女间谍的线报，说某样重要的东西可能存放在海港，但愿这些东西能帮助斯内克他们平息狐狸部队的叛乱。时间紧急，现在就出发去海港吧，就算是陷阱也还是要去搜索下。

## HARBOR

海港外有三名敌兵，过桥后屋子里还有一人，清理掉他们后进入货轮内部，从楼梯下去出发剧情。一名造型怪异的人和一名苏联军官发生了争吵。剧情过后继续前进会有提示，根据提示来到被白色帆布覆盖的集装箱前即可。完成任务后在SECURITY BASE安置一名间谍。

## 剧情

在船舱里有个自称是“幽灵”的家伙联系上了斯内克。告诉了斯内克一大堆关于新型Metal Gear的相关信息。从“幽灵”那了解到Metal Gear如果不装备核武器就是废铁一堆，所以眼下要紧的事是找到核弹头仓库。附近好多区域都没有进行侦察，所以要多派点间谍进入侦察一下。

## SECURITY BASE

在该地派入间谍后就能收到报告并进入该地区，在地图东边的建筑内二楼（2F）拿取机密文件。

## 剧情

斯内克带回的是一张核弹头仓库的地图。为了阻止叛军首领吉恩使用Metal Gear，必须阻止核弹头转移到仓库以外的地方。由于得到间谍情报，得知敌人将用载货电梯运送弹头，所以眼下的工作就是去破坏供应电源的动力设备。赶快行动吧！敌人的运输部队已经到位了。

## WARHEAD STORAGE

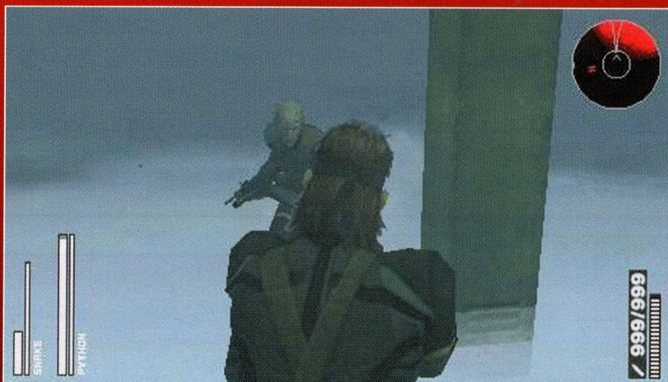
如果之前说服过女军官，这一关会轻松许多，如果没有，则可以将这一关第一个女军官抓住拖回到卡车后，选择“ABORT MISSION（放弃任务）”，然后等待这名女军官成为我方队员，之后再继续任务。从通道下去之后，一楼放货物的地方有看不见的红外线，注意躲避。从二

背景事件 1970年，零点少校（Major Zero）解散了狐狸部队。

楼的门进入，通过通道来到地下一层（B1），在“×”处安装好TNT。接着发生剧情，剧情过后开始第一个BOSS战。

## BOSS：派森

派森的攻击方式主要有两种，远身时会用手中的机枪进行扫射，近身时会喷出冻气阻止斯内克使用CQC。由于场地充满了冷气雾，导致能见度很低。当他用机枪攻击的时候躲在柱子后面即可，等他换弹的时候用L键锁定他之后攻击。等消耗他一半体力之后，他会用冷冻硫弹攻击，受创后会导致武器被冻住无法使用，这时在场地内有一处类似发电机组的红色物体，在它附近走动即可让武器解冻。（这里是否杀死派森会有两段不同的剧情动画，但是对后面的游戏没有影响）这个部分结束后，在WARHEAD STORAGE安置间谍，获得情报后开启下一个任务。



## 剧情

由于派森的冷气导致引爆失败，敌人已经完成了弹头的输送。下一步继续考虑阻止发射的计划。看来剩下惟一的办法就是破坏Metal Gear本身。与弹头相比，Metal Gear本身就比较笨拙，目标比较大，能存放它的地方或许只有高级官员或者维修人员。听“幽灵”说有一名政府官员参与了Metal Gear的运输活动，而那人目前可能就在飞机场内。安置间谍来找出飞机场的位置。

## AIRPORT

进入机场大楼后上楼，从三楼下去绕到后方的机场塔台，在机场塔台顶端（3F）有一名穿着西服的官员，从背后摸过去挟持住他，按L键拷问他即可完成任务。（不要把他拖回卡车，不在进行特殊角色收集时会导致这些任务无法完成。）



## 剧情

据“幽灵”说我们正在追查的Metal Gear中的武器具有洲际弹道学发射的能力。有报告说装有核弹头的弹道导弹已经转移到了发射基地，虽然不能确定，但是也不能否认这条消息。而且那名高级官员已经说明弹头已经从飞机场转移出来了。

## SILO INTRANCE

收获到情报之后，开始本次任务。这里有两条路可以走：一条是先去西边建筑的二楼去拿RPG-7，然后从塔楼下来再去北方的“×”处；如果不想拿RPG-7，就直接去“×”处准备开始BOSS战吧。（建议不用拿RPG-7，因为后期还可以拿到，不过如果想快点干掉BOSS倒是有些用处。）

## BOSS：努尔

努尔的攻击方式主要有两种，机枪射击和近身刀砍，如果你离他太远，他有可能很迅速地直接跳过来砍。所以最好与他保持一定的距离。如果想直接干掉他用什么武器都无所谓，如果想用MK22消耗他的耐力槽就得花点时间了。有个比较巧妙的办法，战斗一开始，就绕着这个房子和努尔兜圈子，他是会傻傻地用机枪不断向你射击，在射击一段时间过后会换弹夹，趁这个时候过去射击他必中，反复几次后就可以将他的耐力槽消耗光了。

## 剧情

正与努尔激战正酣之时，坎宁安带领着手下突然出现在斯内克面前，斯内克体力不支被抓。不过传奇战士怎么可能这么容易就死呢，坎贝尔深信斯内克不会轻易死去。安排间谍们去行动吧，想尽一切办法都要找出斯内克的下落。

## SILO ENTRANCE

在这个任务开始之前，先在TOWN地区安置一名间谍。由于斯内克被抓走，所以要搜集情报获知他被囚禁在何处。在地图西南方有一处地下通道，内有一名军官站在那里，摸过去CQC逼问他即可套出情报完成任务。

## 剧情

间谍打探到斯内克被囚禁在公馆，由于不知道宾馆的确切位置，所以还是需要派间谍重新进行仔细侦察。间谍进行侦察后发现某些政府官员会经常去公馆，从他们口中可能会问出来些什么。

## RAIL BRIDGE

地图就在大房间的最里面的角落，击晕门口的一名守卫后进门。要注意门内就有另外一名守卫，不要轻举妄动，小心干掉后即可入手地图。

## 剧情

由于获得公馆的坐标位置，坎贝尔便计划组织一次隐秘的营救活动，并且召集了所有战斗队员开始营救斯内克的行动，发誓要救出斯内克。

## GUEST HOUSE

先把那个二层阳台处的那个敌兵干掉，然后从左边跳下去，从地图中间往西边走，在一处狭窄的通道内走到尽头，打开左边的门，来到地下一层（B1）的“×”处即可救出Snake。



**背景事件** 1970年，美国获得哲人会遗产，美国哲人会分部改名为“爱国者”。

## 剧情

营救行动相当成功，斯内克能安全回来是多么欢欣鼓舞的一件事，这些都要归功于坎贝尔的缜密计划和队友们的配合。现在还有个好消息就是，从爱丽莎那得知Metal Gear的下落，它正处在PLANT。千万不能错过这次宝贵的突袭机会。

## PLANT

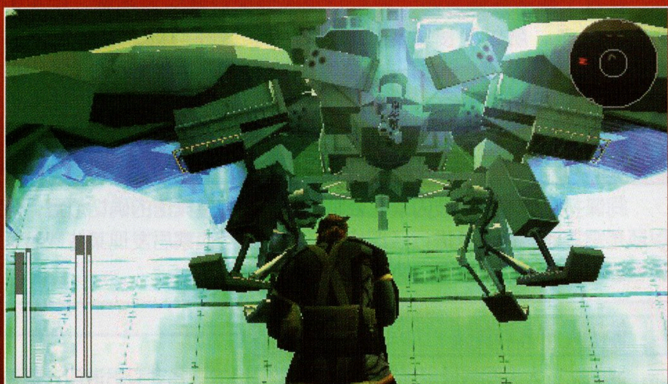
剧情之后来到放置Metal Gear的地点，这一段没什么可说的，来到“×”处准备迎接BOSS战吧。

## BOSS：Metal Gear REXA

这个BOSS战分两个阶段，如果前期没有拿到RPG-7的话，在身后平台下的立柱后可以拿取。

第一个阶段REXA尚可以飞行，主要攻击方式是机枪扫射以及发射导弹，往一个方向跑即可躲开机枪扫射和导弹，同时在它飞起来的时候，不要被他踩到了。等它攻击间隙的时候，用RPG-7轰响它的四条腿，无法站立的它即进入第二阶段。

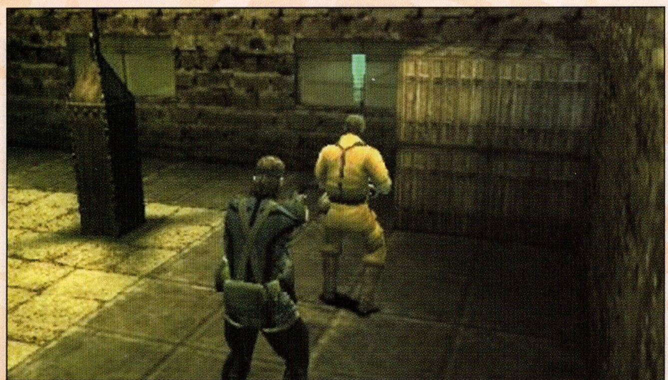
第二阶段REXA只能依靠两侧的导弹发射装置移动，所以基本没有什么行动力。它的攻击方式依然是上面两种，但是威力增大了很多，所以依然要小心行事。两侧的导弹发射装置打开的时候是你攻击它的惟一机会，一般用RPG-7轰上两炮之后就赶紧跑开，不然被导弹打中也不是好玩的。当一侧的发射口被打成黑色的时候再攻击就不会对它造成伤害了，紧接着攻击另一侧吧，很快它就报废了。



## 剧情

从吉恩的话中得知，刚才破坏的Metal Gear并不具备洲际弹道导弹的发射能力，它只是一部测试机器，名为RAXA。而吉恩正准备发射真正的洲际弹道导弹（ICBMG），并且已经运送至火箭发射基地，更糟的是上面已经装备了核武器。不能再承受失败了，招集所有间谍在该区域进行搜索，定要找到火箭发射基地的位置。

## RAVINE



必须先在SILO ENTRANCE和RAVINE安置好间谍，然后等到间谍发来情报后才能进入该地区，所以在等待的期间可以去做一些分支任务。收到情报后，先将山顶的两名军官干掉，然后走过木桥后往左走，中途有可能会遇到巨石挡路，虽然坎贝尔提示另寻新路，但实际上抓住山崖边爬过去即可。不久就能看到远处“×”地点，这个位置大概在地区东南方的角落（B1）。

## 剧情

由于火箭发射基地前的门是电子锁，所以依靠硬闯是进不去的，只有想办法切断那道门的电力才性。既然现在已经找到了变电站，那就进去寻找配电室的位置吧。

## POWER SUBSTATION

这个关卡也分两个阶段，两次需要到达的“×”处也是相同的，巡逻敌兵的配置也基本一样，只不过任务开始的地点稍有不同。进入电厂内部有好几条路，可以从地图外围绕到电厂背后，从尽头的门进入电厂内部；也可以爬上脚手架最高处，然后一个跃跳到电厂顶部，从顶部进入。第二次需要携带TIME BOMB（定时炸弹）去安放，行动之前记得携带上。剧情之后即会再次发生与Null的BOSS战。

## BOSS：Null

虽说是第二次遇到努尔，但打法几乎和第一次时一样。一开始就移动到旁边蓝色的集装箱旁，即可延续第一次的打法，需要稍微注意的是集装箱的面积比较小，努尔可能不会一直沿着某个方向陪你绕圈子，根据你的站位偶尔会更改移动的方向，所以要注意观察雷达。

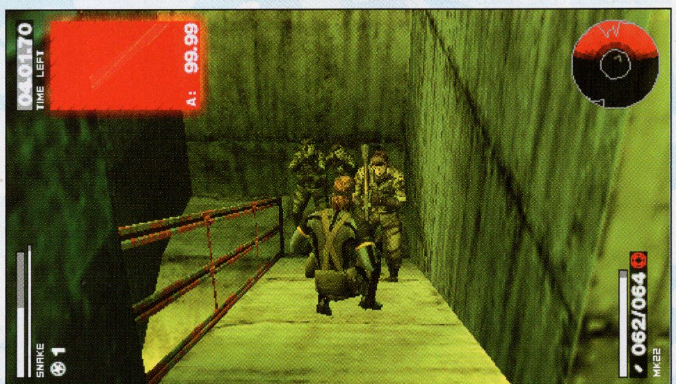
## 剧情

努尔的袭击可能是个圈套，但是斯内克已经成功在发电厂安置了一枚定时炸弹，所以现在就直奔火箭发射基地吧，Metal Gear已经是唾手可得了。

## SILO ENTRANCE

这一关的难点在于：1.五分钟的限制；2.关卡中众多手持火箭筒的敌兵；3.部分地段装有摄像头，容易引发警报。虽然说用与敌人相同兵种的队员在初期比较容易进入，但是遇到那种军官也无法蒙混过关。个人建议这一关不必理会任何情况，直接冲向“×”处即可（B1）。

## 剧情




Metal Gear就在就应该在这个区域了，通过这里的升降机就能到达控制室，现在不知道还剩多少时间，惟一知道的事就是如果Metal Gear发射了，那么世界末日就来临了，一定要不惜任何代价组织它的发射。

## SILO COMPLEX

这一关才能算是真正具有挑战性的关卡，敌人多且武器威力大（基本都是霰弹枪），而且CQC一下还不能将他们摔晕，加上这里那里都装

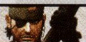


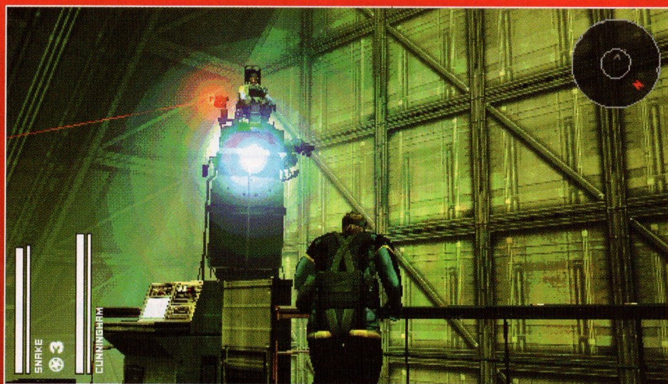
背景事件 1971年，大首领成立了猎狐犬特种部队（FOXHOUND）。

有摄像头，真是需要步步为营。

首先从斜坡上去，跳到一处木箱上可看到对面有敌兵巡逻，用MK22麻醉一个后，另外一个很快会过来查看情况，顺便也让他休息一会儿，然后从装有摄像头的立柱后面绕过去。在二楼的控制室拿到开门卡（KEY E），然后原路返回从睡觉的敌兵旁锁住的门进去，进入之后左边墙壁凹处有敌兵把守，干掉后在他身后的墙上可发现"14575"这个频率，这是解开下一个密码门的密码，在密码门前按SELECT键呼叫这个频率即可打开密码门。上去之后又会有两名敌兵，干掉他们后在密码门附近的房顶上发现另一个频率"14742"，可以进入下一个房间。在这里先爬上箱子，在箱子夹缝中可以拿到电子干扰弹（Chaff G），扔出一颗之后即可让墙上的四个摄像头暂时"失明"，绕过去的时候小心墙后还有一名敌兵，清理掉他之后发现玻璃上有三个数字"128"，而这个数字其实要反过来看才对，然后与"14"组合起来成为下一个密码门的密码"14851"，开门过去后在房间尽头拿到钥匙卡，出门后立刻从左边栏杆翻出去，往下跳到一处铁桥上，进门即来到指定地点。接下来准备迎接游戏最后两场BOSS战吧。

## BOSS：坎宁安





在SILO COMPLEX通往LAUNCH CONTROL ROOM的电梯上，这个胖子驾驶着飞行器过来阻止你。他的攻击方式比较多：第一种是扔跳雷，躲开后用手枪击爆即可；第二种是机枪扫射或者雷击枪攻击，只要蹲在或趴在栏杆处即可躲过，在战斗后期他会将这两者结合起来攻击你，躲避方法一样；第三是扔手雷，躲开即可；第四是导弹攻击，在战斗前期，只有你逼迫他下降高度的时候才会放出两枚导弹攻击，躲开即可，而在战斗后期你只要听到他大笑那就说明有一堆导弹要过来，这时先不要惊慌，听见导弹发射的声音之后再往一个方向跑即可躲过。

另外如果你对你的射击技术极有信心的话，无论什么时候，用主视点瞄准去攻击他的头部则是最有效的办法（他在飞行器上时也只有这个部位能被攻击到），但是由于飞行器在不断地晃动，加上他的攻击对你的干扰，要做到这一点实在是太难。

而攻击他的办法则只有一个，先用L键锁定他攻击飞行器，一定时间后因为飞行器损坏而被迫下降高度，这时同样用L键锁定攻击，至于是消耗他的体力槽还是耐力槽则取决于你所使用的武器。这一场战斗对于弹药的消耗量极大，幸好平台上偶尔会出现补充的弹药，但是依然不可随意浪费。

## BOSS：吉恩



来到LAUNCH CONTROL ROOM之后，便是与最终BOSS决战的时刻。吉恩是一个具有极强精神控制力的男人，他的攻击方式主要有三种：第一为精神压迫，这个时候画面变得虚幻，他不会对你进行物理攻击，但是你的体力和耐力都在不停地消耗，用L键锁定他，攻击他三次即可解除精神压迫；第二种是扔飞刀，在普通状态下，他会不断地向你扔飞刀，建议找一个掩体来作为你的"盾牌"；最后一种为蓄力突刺，当他的身体冒出金光的时候，便是在蓄力阶段，这个时候比较稳妥的办法是跑上两边高处的平台，他的突刺是不会拐弯的。

而他的惟一弱点就是出现在他突刺之后的虚弱状态，这个时候你完全可以有时间瞄准他的头部攻击，给予最大的伤害，几个回合之后即可击败他，迎来游戏的结局。

## 剧情



游戏最终以不是太圆满的方式结束了，狐狸部队叛变危机被平息，所有叛乱者全部战死，坎贝尔回到美国正式开始了指挥官生涯，而努尔也在危机平息后送进了医院，他将在那里待上一段日子。游戏中没有正面亮相过的山猫也从美国政府手中抢到了了哲人会的遗产，而斯内克貌似从叛军首领吉恩遗言中领悟到了什么东西……





# 寻找武器道具的分支任务

**本作采用了"任务制"的游戏方式，除了主线剧情中的任务以外，还有大量的分支任务等着玩家去完成，其中不少任务都可以获得武器装备以及隐藏的特殊人物。触发分支任务的方法很简单，大多都是在各个地图安置间谍后得到报告后，阅读完这些报告后便能触发分支任务。触发分支任务的顺序不限，玩家可以随意选择想要完成的分支任务。**

**地图** PRISON
**名称** SURVIVAL KNIFE DISCOVERED
**内容** 来到地图东南的牢房区域，从一间开启着的牢房中的床下通道爬过去取得KNIFE后完成任务。

**地图** COMM BASE
**名称** M1911A1 FOUND
**名称** 到达地图西北方的小屋中取得M1911A1。

**地图** HARBOR
**名称** M63 IN STORAGE
**内容** 进入船从下方绕到另一边出船，到达最东边的小屋，放倒士兵后再爬上小屋取得M63。

**地图** WARHEAD STORAGE
**名称** MOSIN NAGANT LOCATED
**内容** 来到有红外线保护的货物的东边，有一个有红外线保护的入口，爬过警戒线后走到头能找到MOSIN N。

**地图** WESTERN WILDERNESS
**名称** SVD FOUND
**内容** 事先准备好TNT（可以到本关悬崖处拿），来到地下北边牢房，在墙上有裂痕的地方安置TNT，炸开缺口后在里面找到SVD。

**背景事件** 1972年"魔童计划"（Les Enfants Terribles）计划启动，索利德·斯内克、利奎德·斯内克、索利达斯·斯内克相继诞生。

地图 RESEARCH LAB
名称 PENTAZEMIN FOUND
内容 潜入地图东边两栋小房子中，在靠北的屋里取得PENTAZEMIN。

地图 SUPPLY DEPOT
名称 SCORPION FOUND
内容 在大仓库的东北角落的箱子上找到SCORPION。

地图 SOVIET PATROL BASE
名称 M16A1 LOCATED
内容 到达作战指挥室，在东南角落取得M16A1。

地图 HOSPITAL
名称 MEDICAL SUPPLY FOUND
内容 到北边医院二层西边的房间中取得MEDICAL KIT(L)。

地图 RAIL BRIDGE
名称 M37 FOUND
内容 地图西南方的建筑中西南角的桌子后面找到M37。

地图 WARHEAD STORAGE
名称 RATIONS FOUND
内容 进行此任务前要携带TNT，到达1F×处铁箱安放TNT并引爆，取得兵粮后完成任务。

地图 AIRPORT
名称 M870 DISCOVERED
内容 到建筑内1F东北角的房间中取得M870。

地图 GUEST HOUSE
名称 SAA DISCOVERED
内容 到地图最西北角的房间中找到SAA。

地图 POWER SUBSTATION
名称 M10 FOUND
内容 在西北角的房间中找到M10。

地图 PLANT
名称 UZI LOCATED
内容 在与MG战斗过的区域北边爬上梯子走到最东边尽头拿到UZI。




## 普通分支任务

地图 HOSPITAL
名称 CLAYMORE DISARMAMENT
内容 医院附近已经没有任何巡逻士兵了，现在的任务就是清除这里的地雷：医院南楼的西南门口有一颗，爬过去便可解除；南北向的卡车边有一颗；东边小房子西边的地道口有一颗；中间医院西边的房间有一颗；北边医院二层西边的房间有一颗。注意不要惊动一楼内的医生，她会乱跑而踩到地雷导致任务失败，所以最好先把她弄晕。

条件 出现GUEST HOUSE后在TOWN的间谍发出报告。
地图 TOWN
名称 MAP FOUND
内容 到地图东北方的小房子中取得机密文件。
奖励 出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS，与取得隐藏人物息息相关的地点。

条件 救出斯内克后在HARBOR的间谍发出报告。（可能需要把M63 IN STORAGE完成后才能出现）
地图 HARBOR
名称 CARGO INFORMATION
内容 到达船底接到GHOST的通讯。

条件 斯内克被抓后得到TOWN的报告。
地图 TOWN
名称 GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED
内容 在不被发现的前提下，逼问后边有士兵保护的政府官员。

地图 SECURITY BASE
名称 ARMORY
内容 到东边的一个小军火库（里面有手雷）安置TNT并引爆。

地图 WARHEAD STORAGE
名称 SOVIET SOLDIER SIGHTED
内容 到达1F从集装箱南边的通道爬到牢房标记的房间找到女军官。
奖励 女军官

条件 出现GUEST HOUSE后在TOWN的间谍发出报告。
地图 TOWN
名称 MAP FOUND
内容 到地图东北方的小房子中取得机密文件。
奖励 出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS，与取得隐藏人物息息相关的地点。

条件 第一次完成HARBOR的任务后在SOVIET PATROL BASE设置的间谍发出报告
地图 SOVIET PATROL BASE
名称 PRISONER DETECTED
内容 进入东边的作战指挥室并从东边的入口跳下到B1，放倒里面的守卫后从其身上找到KEY A，取得并打开旁边的牢门。
奖励 军官一名

条件 接到HARBOR的间谍发出报告，阅读后开启任务。
地图 HARBOR
名称 GARGO TRUCK LOCATED
内容 事先准备好TNT，从船上绕到西边×处摧毁卡车。

条件 做伊娃的任务中或二周目出现WESTERN WILDERNESS后安置间谍不久后出现任务。
地图 WESTERN WILDERNESS
名称 GOVERNIMENT OFFICIAL SIGHTED
内容 地下牢房内绑架高官。要抓回去或送到同伴的箱子旁。
奖励 官员一名

条件 第一次完成AIRPORT的任务后在SUPPLY DEPOT设置的间谍发出报告。
地图 SUPPLY DEPOT
名称 PRISONER DETECTED
内容 事先准备好TNT，到北面仓库有牢房标志的隔壁，在墙上有裂缝的地方安放TNT，炸开后进入找到普通士兵一名。
奖励 普通敌兵一名

**小帖士** 游戏中在战场上战死的我方士兵将无法复活，而特殊人物则不用担心其生命安全。

| | |
|---|---|
| 条件 | 第一次打完努尔后在WARHEAD STORAGE设置的间谍发出报告。 |
| 地图 | WARHEAD STORAGE |
| 名称 | MAINTENANCE CREW SIGHTED |
| 内容 | 到达B1牢房标志处找到工程师一名。 |
| 奖励 | 工程师一名 |

| | |
|---|---|
| 条件 | 救出斯内克后在SECURITY BASE设置的间谍发出报告。 |
| 地图 | SECURITY BASE |
| 名称 | POTENTIAL NEW RECRUITS |
| 内容 | 抓任意一名敌兵回去。 |
| 奖励 | 普通敌兵一名 |

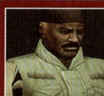



## 隐藏角色获得方法



**派森**

**获得方法：**使用MK22击败他后便会自动加入。



**坎宁安**

**获得方法：**1.在1971年1月1日前完成游戏。2.在流程中使用MK22击败他。



**努尔**

**获得方法：**任何难度通关一次后，重新读取通关存档，进入游戏存档后关机，重新启动游戏并读取存档后便会加入。



**艾莉莎/乌瑟拉**

**获得方法：**医疗等级（MEDIC LV）达到80或以上后获得。



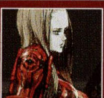
**雷科夫**

**获得方法：**在斯内克被抓走后，在WESTERN WILDERNESS安置间谍，等到解救出斯内克后就会收到报告，然后去WESTERN WILDERNESS解救他。（注意该解救任务一旦出现就要马上执行，时间拖长了会导致任务失败。）



**泰莉克**

**获得方法：**《MGA》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹（SAVE DATA）中必须拥有《MGA》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



**维纳斯**

**获得方法：**《MGA2》中的女主角，记忆棒中的存档文件夹（SAVE DATA）中必须拥有《MGA2》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



**希金特**

**获得方法：**在解救斯内克的任务完成后去COMM BASE和希金特通话，然后在TOWN安置间谍，收到报告后可以去TOWN找他了。



**吉恩**

**获得方法：**通关前捕获至少200名士兵，通关后便能自动获得。（捕获后释放的士兵也算在总人数内，只要保证总捕获数达到200即可）



**奥塞罗特**

**获得方法：**找到索科洛夫之后，回到SILO ENTRANCE，在放置火箭筒的第2层有个普通军官，挟持那名军官，逼供后得知一些情报。然后在TOWN安置间谍，出现报告后前往TOWN，在地图中劫持一名官员，逼供后得知AIRPORT的相关消息。接着去AIRPORT中的控制室劫持一名士兵，逼供后获得一个Codec，然后去RAVINE地图中找钥匙，进入内房间内便能找到奥塞罗特。



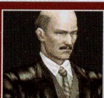
**零点上校**

**获得方法：**记忆棒中的存档文件夹（SAVE DATA）中必须拥有《MGS DIGITAL NOVEL》的游戏存档，任何难度通关一次后，重新读取通关存档后获得。相关游戏存档可以去www.gamefaq.com下载。



**空降护理**

**获得方法：**完成HOSPITAL的排雷任务、找药的分支任务后，去COMM BASE地图中的发报机处联络她。接着在HOSPITAL地图中安置间谍，收到HOSPITAL发来的间谍报告后就可以去HOSPITAL找她了。



**索科洛夫**

**获得方法：**打败坎宁安后在HARBOR安置间谍，获得间谍报告后进入该地图，在船舱内接到GHOST的消息，然后去POWER SUBSTATION先前那个需要安放TIME BOMB的地方。挟持那里的两名士兵，逼供后获得一个Codec（145.61），接着前往SILO ENTRANCE地图中标着×的地点。到了那里之后Campbell会告诉你使用刚才获得的Codec去开门，拿到Metal Gear的设计蓝图（Blueprints）。然后往地图PLANT中安置间谍，等到接到消息就说明索科洛夫在那里了，进入PLANT在电脑房内便能找到他。



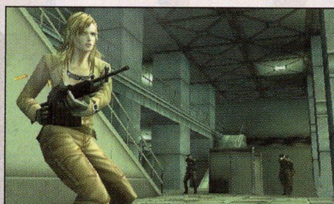
**伊娃**

**获得方法：**在寻找Ocelot期间在GUEST HOUSE安置间谍，获得情报后前往GUEST HOUSE劫持一名官员，逼供几次后获得关于SECURITY BASE中LOCKER的消息，同时又会获得WESTERN WILDERNESS的报告，在WESTERN WILDERNESS中的监仓中会有一名官员，把他拖到卡车后面抓走。去SECURITY BASE地图中的指定地点，打开LOCKER，出现字幕后放弃任务。然后就去COMM BASE的发报机那里联络上了伊娃，她会在一周后在机场出现，要你去接她。接下来就一直去机场，如果没消息来就退出任务后再进去，直到直到Campbell发来消息，去机场顶部控制室，发生伊娃的飞机被导弹击中的事。在WESTERN WILDERNESS安置间谍后得到伊娃的报告，直接过去救出她即可。



## 隐藏人物完全密码

**除了完成特殊分支任务来得到隐藏人物之外，游戏还提供了输入密码得到隐藏人物的办法，在“RECRUIT”菜单中找到“ENTER PASSWORD”选项，然后按照右表输入密码即可得到相应人物。（乌瑟拉和艾莉莎无法同时获得，能力上少有差别。另外以下密码美、日版通用。）**



| 密码 | 对应人物 |
|---|---|
| HUNTER-N | 努尔 |
| LQ.N2 | 派森 |
| JUNKER | 坎宁安 |
| ERBE | 吉恩 |
| PK+ESP | 乌瑟拉 |
| THE-L | 艾莉莎 |
| E.APPLE | 伊娃 |
| PM-EMS | 空降护理 |
| DARPA-1 | 希金特 |
| R.R.R. | 奥塞罗特 |
| 1+2-3 | 零点上校 |
| SATURNV | 索科洛夫 |
| IVN=RV | 雷科夫 |
| T.F-ACID | 泰莉克 |
| MGA2VE | 维纳斯 |
| ! TRAUMER | 鸭子迷彩 |




本作是为纪念“《FFT》系列”诞生10周年而在PSP上登陆的复刻作品。在保留了原作职业数量的基础上加入了洋葱剑士与暗黑剑士两种崭新的职业，人物方面新增了客串自《FF12》的空贼巴尔弗雷亚与即将发售的《FFTA2》主人公卢梭。系统上修正了一系列原有BUG，游戏的OP画面也得以重制，并在过场动画中补充了大量精美的CG，令人眼前一亮。此外针对PSP的特性，游戏画面被扩充为16：9，视野也更加广阔。网络方面有了联机系统，可对战也可双人合作完成特定任务，令游戏乐趣倍增。不过令人惋惜的是，战斗中发动部分特技时会出现让人难以理解的拖慢现象。

文 ALUCARD

PSP PlayStation Portable

**最终幻想战略版 狮子战争**

ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

◆Sqaure Enix◆S・RPG◆2007年5月10日◆日版◆1～2人

◆4980日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

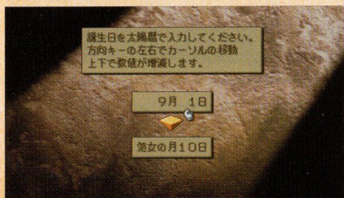
# 第一章 系统介绍

## PART 1 决定主人公的名字和生日

在开始新游戏的时候，系统会要求玩家输入主角的名字和生日，输入的生日会决定主人公的守护星座。例如，生日为太阳历3月21日在这里会换算成イヴァリース历的白羊月1日出生、守护星座为白羊宫。守护星座之间有相生相克的关系，主要影响到伤害量、HP回复量的增减以及施放魔法的成功率。

**太阳历和イヴァリース历的对应表**

| イヴァリース历 | 日数 | 相应太阳历 |
|---|---|---|
| 白羊の月 | 30日 | 3／21～4／19 |
| 金牛の月 | 31日 | 4／20～5／20 |
| 双子の月 | 32日 | 5／21～6／21 |
| 巨蟹の月 | 31日 | 6／22～7／22 |
| 狮子の月 | 31日 | 7／23～8／22 |
| 处女の月 | 31日 | 8／23～9／22 |
| 天秤の月 | 31日 | 9／23～10／23 |
| 天蝎の月 | 30日 | 10／24～11／22 |
| 人马の月 | 30日 | 11／23～12／22 |
| 魔羯の月 | 28日 | 12／23～1／19 |
| 宝瓶の月 | 30日 | 1／20～2／18 |
| 双鱼の月 | 30日 | 2／19～3／20 |




▲玩家可以按照自己的喜好来进行设定，比较推荐的是处女座。

◎：相性好，伤害值和回复值+25%

×：相性差，伤害值和回复值-25%

▲：异性相性最好，伤害值和回复值+50%；同性相性最差，伤害值和回复值-50%

对于怪兽来说，人类被看作异性，怪兽被看作同性。

**守护星座的相性一览**

| 白羊宫 | 金牛宫 | 双子宫 | 巨蟹宫 | 狮子宫 | 处女宫 | 天秤宫 | 天蝎宫 | 人马宫 | 魔羯宫 | 宝瓶宫 | 双鱼宫 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 白羊宫 | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | |
| 金牛宫 | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | |
| 双子宫 | | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × |
| 巨蟹宫 | × | | | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ |
| 狮子宫 | ◎ | × | | | | | × | ◎ | | ▲ | |
| 处女宫 | | ◎ | × | | | | | × | ◎ | | ▲ |
| 天秤宫 | ▲ | | ◎ | × | | | | | × | ◎ | |
| 天蝎宫 | | ▲ | | ◎ | × | | | | | × | ◎ |
| 人马宫 | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | | | × |
| 魔羯宫 | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | | |
| 宝瓶宫 | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | | |
| 双鱼宫 | | | × | ◎ | | ▲ | | ◎ | × | | |

## PART 2 世界地图上据点的种类

世界地图上的据点主要有3种，玩家只需要在想要前往的据点处点击○键就能让主人公在据点之间进行移动，每移动一个据点日期经过一天。另外，在据点之间移动的时候有一定几率发生随机战斗，玩家需要为角色练级的话可以多多利用。

**世界地图一览**

**①日期**

现在的日期。向邻接据点移动的时候会经过一天。

**②现在地**

主人公现在所处的具体位置。

**③据点**

街或战场的表示方法。不同的颜色有不同的含义，具体参考为：

青…街（都市、城、砦）。

绿…战场（在这之间移动的时候有可能发生随机战斗）。

赤…目的地。游戏进行过程中系统提示玩家所需要前往的下一个街或者战场。

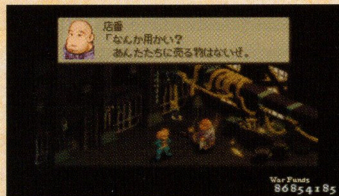
**④ War Funds**

现在的所持金。




### 街设施介绍

街道主要是由商店、酒场、战士干旋所以及毛皮骨肉店这4个设施组成。其中毛皮骨肉店需要将游戏进行到第3章后才会出现，并且只有在ドーター、ウォージリス以及ザーギドス这3个贸易都市才有。




| 商店 | 游戏中的主要道具都能在这里购买的到 |
|---|---|
| 在商店里贩卖的道具会根据不同的街道而发生变化，各种特定的武器和防具只有在指定的街道内才能买到。下表给出了所有街道的道具贩卖资料以及商品追加时机。 | |

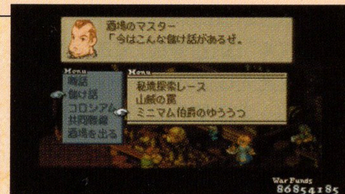
| 城・都市／装备系统 | ナイフ | 忍者刀 | 剣 | 刀 | 斧 | ロッド | 杖 | 槌 | 铳 | 自动弓 | 弓 | 乐器 | 辞书 | 枪 | 棒 | バッグ | 反物 | 盾 | 兜 | 帽子 | 铠 | 服 | ローブ | 手里剑 | 玉 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 王都ルザリア | ● | × | ● | × | ● | × | × | × | × | × | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| リオファネス城 | ● | × | ● | × | ● | × | × | ● | × | ● | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| イグーロス城 | ● | × | ● | × | ● | × | × | ● | × | ● | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| ライオネル城 | ● | × | ● | × | ● | × | × | ● | × | ● | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| ランベリー城 | ● | × | ● | × | ● | × | × | ● | × | ● | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| ゼルテニア城 | ● | × | ● | × | ● | × | × | ● | × | ● | ● | × | × | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | × | × | × | × |
| 魔法都市ガリランド | ● | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 城塞都市ヤードー | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 灰矿都市ゴルランド | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 贸易都市ドーター | × | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | ● | ● | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 城塞都市ザランダ | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 机工都市ゴーグ | × | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ● |
| 贸易都市ウォージリス | × | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | ● | ● | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 自治都市ベルベニア | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | × | × | × | × | ● | ● | × | × | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |
| 贸易都市ザーギドス | × | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | × | × | × | ● | ● | × | ● | ● | ● | ● | × | ● | × | ● | ● | ● | ● |

随着游戏流程的进行，商店内会追加新的道具，即使是在同一个章节内有时也会更新2次以上，由于装备对角色的战斗能力会产生重大的影响，玩家在出战前别忘了先去商店浏览一番。

| 商品追加时机 | |
|---|---|
| 具体时机 | 内容 |
| Event—04 结束后 | ダイスダーグとの再会 |
| Battle—06 结束后 | 砂ネズミの穴ぐら |
| Battle—08 结束后 | レナリア台地 |
| Battle—11 结束后 | 贸易都市ドーター |
| Battle—13 结束后 | ゼイレキレの滝 |
| Event—22 结束后 | ドラクロワ枢机卿と圣石 |
| Battle—18 结束后 | バリアスの谷 |
| Chapter3 开始后 | —— |
| Battle—24 结束后 | ルザリア城里门 |
| Battle—27 结束后 | 地下书库 地下一阶 |
| Battle—30 结束后 | 城塞都市ヤードー |
| Chapter4 开始后 | —— |
| Battle—42 结束后 | ベスラ要塞水门前 |
| Battle—48 结束后 | ランベリー城地下墓地 |

| 酒场选项介绍 | |
|---|---|
| 传闻 | 听闻各地的传闻。特定的传闻听闻后会有特殊的事件发生。 |
| 儲け话 | 第2章开始才开启的游戏机能，也就是各种委派任务。当玩家完成部分委派任务后又会有一些新的委派任务出现。另外，特定的月份也有特殊的委派任务。 |
| 仕事の报告 | 查看委派任务的具体结果，一共有大成功、成功以及失败这3种类型，不同的结果对应的报酬也大不相同。 |
| 呼び 噂 す | 将委派任务中的角色呼回，注意如果选择了这项指令，那么相应的委派任务必将以失败而告终。 |
| コロシアム | 和其他玩家进行联机对战，每回合需要给予一定的对战费用。 |
| 共同战线 | 和其他玩家进行联机协同作战。 |

| 酒场 | 各种各样委托以及特殊任务汇集的情报源 |
|---|---|
| 酒场是各种情报的汇集处，玩家通过与酒场老板对话可以取得很多有用的信息。另外，玩家还可以在这里领取一些联机的专用任务。 | |



▲每个城镇的传闻内容都会有所不同。

| 战士干旋所 | 补充战力的最佳地点 |
|---|---|
| 战士干旋所的作用类似于“佣兵雇佣所”，玩家可以在这里进行单位的补充或是对同伴和怪物的名字进行修改。改变名字是不收取任何费用的，而单位的补充则需要给予一定量的介绍费，其中雇佣男性见习战士的价格为1500ギル，女性见习战士的价格为1400ギル。 | |

| 毛皮骨肉店 | 获取珍稀道具的重要设施 |
|---|---|
| 毛皮骨肉店与通常的商店有所区别，当玩家进行“密猎”后这里的商品才会增加。如果要想密猎，则先要学会并装备盗贼的支援技能“密猎”，然后在战斗中使用通常攻击打倒敌怪物，这样在毛皮骨肉店里对应的商品数量就会增加。密猎获得的物品分普通和稀有两种，而不同怪物所设定的密猎道具也有所不同，具体资料玩家请参考文章后面的“密猎知识”。 | |

## PART 3 角色状态画面解说

用来表示角色强弱程度各种状态数据资料在等级提升的时候都会得到一定量的增加。具体增加的有LV、HP、MP、Speed、物理AT以及魔法AT，而像Jump、Move等能力是由角色的职业所决定的，并不会受到等级的影响而发生变动。另外，Brave以及Faith会因为特殊技能的作用而引起增减。



| LV | 角色的等级。 |
|---|---|
| Exp | 角色的经验值，行动成功时取得，每累计100经验值角色的等级上升1。 |
| HP | 角色的体力，下降为0的时候进入“战斗不能”状态。 |
| MP | 角色的魔力值，发动魔法的时候会进行消耗。 |
| CT（Charge Time：蓄力时间） | 战斗中每次行动所需要等待的时间，受角色Speed的影响，数值累计到100后该角色就能行动。 |
| 职业 | 角色现在的职业。 |
| Brave | 勇气值。会影响到空手和部分武器的伤害值，决定被动技能（リアクションアビリティ）的发动率（Brave%）以及隐藏物品入手时的稀有品几率。 |
| Faith | 信仰值。会影响魔法的威力和命中率以及魔法防御力。 |
| Move | 角色的移动力。战斗中角色的可移动范围会用青色的方格来表示。 |
| Jump | 角色的跳跃力。移动到有高低差或水平距离差的地方就要靠跳跃能力来顺利通过。 |
| Speed | 角色的速度。数据越高角色行动的时间间隔就会越短。 |
| Wep.Power | 武器的攻击力和回避率。左侧数据表示武器攻击力，右侧数据表示武器回避率，而L、R分别表示左手和右手。 |
| 物理AT | 角色的物理攻击力。数值越高的时候角色的物理攻击威力越高。 |
| 魔法AT | 角色的魔法攻击力。数值越高的时候角色的魔法攻击威力越高。 |
| C—EV | 职业固有回避率。上排表示物理攻击固有回避率，下排表示物魔法攻击固有回避率。只有当攻击是从角色正面来的时候才会发生作用。 |
| S—EV | 盾牌的固有回避率。上排表示物理攻击固有回避率，下排表示物魔法攻击固有回避率。只有当攻击是从角色正面或侧面来的时候才会发生作用。 |
| A—EV | 饰品的固有回避率。上排表示物理攻击固有回避率，下排表示物魔法攻击固有回避率。对任何方向而来的攻击都有效果。 |
| EQP | 角色的具体装备。从上到下依次为右手、左手、头、衣服、饰品。 |
| Ability | 角色装备的技能。从上到下依次为行动技能①、行动技能②、被动技能、支援技能和移动技能。 |

**Exp的取得计算式**

**行动成功但没有将对手击倒的场合**

**Exp= 对手等级 − 自身等级 +10（上限99）**

**行动成功且将对手击倒的场合**

**Exp= 对手等级 − 自身等级 +20（下限为1）**

**※当角色装备有“取得ExpUP”技能时取得经验值变为2倍。**

**Jp的取得计算式**

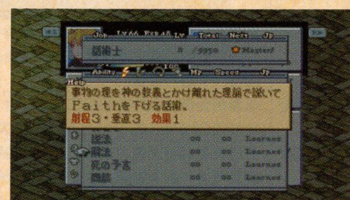
**Jp= 自身等级 ÷ 4+ 职业等级 × 2+8（小数点后的省略）**

**※当角色装备有“取得JpUP”技能时取得经验值变为1.5倍。**

### Brave&Faith的注意要点

战斗中可以为角色使用各种技能提高/降低角色的勇气或信仰值，战斗结束后，勇气/信仰值在战斗过程中的增减量的25%将被直接加/减算到角色头上（小数点后面的自动省略）。举个例子来说，主角在战斗开始前的勇气值为70，在战斗中将此数据提升到80，这样在下场战斗开始的时候主角的勇气值一出来就有72。

这里需要提醒大家的是，在战斗结束的时候角色的勇气值在15以下又或信仰在85以上时，系统就会自动发出该角色会脱离队伍的警告信息。如果任其继续发展，那么当勇气值在5以下又或信仰在95以上时，该角色在战斗结束后就会强制离队。所以，要想避免这种情况的发生还是要时刻留意将人物的勇气和信仰值保持在正常范围之内。


▲合理运用技能来调整角色的Brave/Faith值吧。

| 能使 Brave&Faith 发生变动的几个技能 | | |
|---|---|---|
| 职业 | 技能 | 具体作用 |
| 阴阳士 | 狐鸡鼠 | Brave−30 |
| 话术士 | ほめる | Brave+4 |
| 话术士 | おどす | Brave−20 |
| 话术士 | 说法 | Faith+4 |
| 话术士 | 解法 | Faith−20 |
| (主角专用)ガッツ | はげます | 自身 Brave+5 |
| (主角专用)ガッツ | さけぶ | 自身 Brave+10 |
| テンプルナイト | チキン | Brave−50 |
| フロータイボール・アーリマン | 恐怖の视线 | Brave−10 |
| 踊り子 | ブレイブアップ | 受到魔法攻击时 Brave+3 |
| 吟游诗人 | フェイスアップ | 受到魔法攻击时 Faith+3 |

# PART 4 职业和技能

## 职业熟练度相关

角色职业的熟练度会用“ジョブレベル”(职业等级)来进行表示，战斗或是完成委托任务后取得的Jp累积到一定数量后就能使职业等级提升，多数职业的转职都会与一个或多个职业等级相挂钩，下面给出职业等级达到8所必要的Jp累积量以及角色转职条件一览表。




▲游戏中角色可选择的职业相当多，不过无法转成像“ホーリーナイト”一类特定角色的固有职业。

| Jp 累积一览表 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 职业等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 总 Jp 累积量 | 0 | 200 | 400 | 700 | 1100 | 1600 | 2200 | 3000 |

| 角色转职条件一览表 | |
|---|---|
| 职业名称 | 转职要求条件 |
| 见习い战士 | 初始可选 |
| アイテム士 | 初始可选 |
| ナイト | 见习い战士 LV2 |
| 弓使い | 见习い战士 LV2 |
| モンク | ナイト LV3 |
| 白魔导士 | アイテム士 LV2 |
| 黑魔导士 | アイテム士 LV2 |
| 时魔导士 | 黑魔导士 LV3 |
| 召唤士 | 时魔导士 LV3 |
| シーフ | 弓使い LV3 |
| 话术士 | 阴阳士 LV3 |
| 阴阳士 | 白魔导士 LV3 |
| 风水士 | モンク LV4 |
| 龙骑士 | シーフ LV4 |
| 侍 | ナイト LV4+ モンク LV5+ 龙骑士 LV2 |

| 角色转职条件一览表 | |
|---|---|
| 职业名称 | 转职要求条件 |
| 忍者 | 弓使い LV4+ シーフ LV5+ 风水士 LV2 |
| 算术士 | 白魔导士 LV5+ 黑魔导士 LV5+ 时魔导士 LV4+ 阴阳士 LV4 |
| 吟游诗人 | 召唤士 LV5+ 话术士 LV5 |
| 踊り子 | 风水士 LV5+ 龙骑士 LV5 |
| ものまね士 | 见习い战士 LV8+ アイテム士 LV8+ 风水士 LV5+ 龙骑士 LV5+ 话术士 LV5+ 召唤士 LV5 |
| たまねぎ剑士 | 见习い战士 LV6+ アイテム士 LV6 |
| 暗黑骑士 | 龙骑士 LV8+ 风水士 LV8+ 忍者 LV8+ 侍 LV8+ ナイト Master+ 黑魔道士 Master+ 杀人数 20 以上 |

## 技能解说

角色的技能分为四种，分别是主动技能（アクションアビリティ）、被动技能（リアクションアビリティ）、支援技能（サポートアビリティ）以及移动技能（ムーブアビリティ），技能的习得主要是靠消费累积的Jp来自由学习，另外也可以通过收集打倒敌人后所出现的魂之水晶来继承他人的技能。只要角色习得了某项技能，即使是他的职业发生的改变，此项技能依旧可以装备使用。




▲学习了新的技能后不要忘了及时为角色装备上。

| 技能种类 | 效果 |
|---|---|
| 主动技能 | 在战斗菜单中出现攻击和魔法两项指令。每位角色允许设置两个主动技能，其中上面一个为职业的固有主动技能，无法改变；下面一个玩家可以从已经习得的主动技能中任意选择一个进行设置。 |
| 被动技能 | 当角色受到攻击的时候随机发动。除“见切る”、“装备武器ガード”两个技能以外的被动技能都以角色的 Brave% 值来作为发动率。 |
| 支援技能 | 另角色附加特定能力的技能。例如盗贼原本只能使用一些轻武器，如果给他装备上“重装备可能”这项技能，那么他能使用的装备面就会拓宽。这种技能只有在设置的情况下才会产生效果，一旦移除效果也会一并消失。游戏序盘的时候比较推荐使用的是见习战士的“取得 JpUP”这个支援技能。 |
| 移动技能 | 对角色的移动力、跳跃力和速度产生修正的技能。另外，只有在这里装备上“アイテム发现移动”这个技能的时候才能使角色探寻出深埋在地图上的隐藏道具。 |

# PART 5 战斗相关基础知识

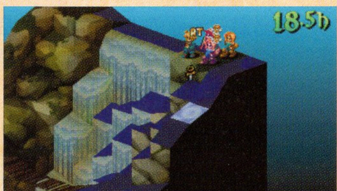
## 战斗的两个种类

本作的战斗分为剧情战斗和随机战斗两种，其中在赤色据点内发生的是剧情战斗，在绿色据点内发生的是随机战斗。前者能推动游戏剧情的发展，后者则是提供给玩家赚取Exp和Jp的好舞台。下面先让我们来看看两者之间的区别。

| 剧情战斗 | 随机战斗 |
|---|---|
| 主人公和剧情角色必须出场 | 主人公和剧情角色不会强制出场 |
| 游戏过程中只能发生一回 | 游戏过程中可以发生复数回 |
| 出现的敌人等级、职业等固定 | 出现的敌人有复数种组合，LV 参考我军等级最高者 |
| 战斗胜利后能取得金钱和战利品 | 战斗胜利后只取得金钱 |

## 实际移动范围的计算

角色的Move和Jump能力相依存，这两个数值左右着角色的实际移动能力。在地形平坦，高低差相差较小的情况下，角色的实际移动能力就是他的Move能力；当角色身处水域的时候，他的实际移动能力则会按照Move ÷ 2的形式来进行计算。角色在做垂直跳跃的时候仅参考他的Jump能力，例如一个Jump为3的角色就只能从高度1h跳到4h上；当角色做出水平跳跃的时候，他的Jump ÷ 2（小数点以后的省略）表示该角色横向飞越可能的距离，另外再加上Move值作为最终实际移动能力。




▲将光标停在单位身上按下○键就能很清楚地查看到该角色的移动范围。

### Check Point

1.在一些地形高度落差很大的地图中，玩家要想占领制高点且Jump能力不足的情况下还可以考虑利用“铁巨人”、“ドラゴン系”和“ヒュドラ系”这三种敌人作为跳板，站在它们肩上，即使是Jump为4的角色也能直接到达7h以内的高台。

2.如果在角色的移动技能项里装备上“テレポ”这个技能，那么角色就能使用瞬移，在瞬移过程中角色是不会受到地形影响的，但是移动得越远的话成功率就会越低，瞬移判定为失败的情况下角色就只能停留在原地。

| 瞬移的成功率 | |
|---|---|
| 移动距离 | 成功率 |
| Move 值以内 | 100% |
| Move 值 +1 | 90% |
| Move 值 +2 | 80% |
| Move 值 +3 | 70% |
| Move 值 +4 | 60% |

| 瞬移的成功率 | |
|---|---|
| 移动距离 | 成功率 |
| Move 值 +5 | 50% |
| Move 值 +6 | 40% |
| Move 值 +7 | 30% |
| Move 值 +8 | 20% |
| Move 值 +9 | 10% |
| Move 值 +10 以上 | 0% |

游戏的每个战斗场景中都埋藏有一些隐藏道具，玩家如果想要挖掘的话只需要让装备有“アイテム发现移动”技能的单位移动到相应的位置即可。注意这种埋藏的道具有通常和稀有两种区分，其具体入手几率是根据角色的Brave值来确定的，例如使用一名Brave为70的同伴去挖掘隐藏道具，那么他得到通常道具的概率为70%、得到稀有道具的概率为30%。




▲挖掘到物品时，道具的名称会在画面上显示出来，如果不是自己想要的东西就赶紧S/L。

## 武器的攻击范围

每种武器都有它各自的攻击范围，如果对手不在自己的攻击范围之内则无法进行攻击，玩家可以通过移动来最大限度地修正角色的攻击范围。另外，当敌我在垂直版面内的时候，射程为1的武器能攻击到高度差为−3h～2h以内的敌人；射程为1～2的武器能攻击到高度差为4h～3h以内的敌人。




▲角色的移动以及攻击方式的选择是很考究的，猛冲猛撞最后吃亏的肯定是玩家自己。

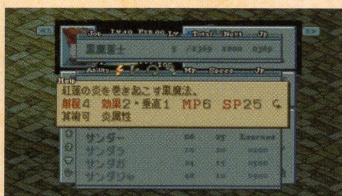
## Check Point

1.弓的射程范围会随着角色自身与对象的高度差发生增减。具体情况为：当自身所处的地形高度比对象每高出2h则射程范围+1，逐次累积；当自身所处的地形高度比对象每低2h则射程范围-1，以此类推。当最大射程范围未满3的情况下就无法进行攻击。

2.远程武器在没有高低差优势的情况下是以直线轨道往前行进的，如果攻击对象的前方有其他单位或墙壁等障碍物的时候，攻击则无法穿透。举个例子来说，弓一般情况下是无法攻击1～2格范围内的敌人的，假使将攻击目标锁定在3格的单位，这时如果该单位的直线轨道前面（即2格的位置）站有其他单位的话，攻击则会打倒前面那个单位身上。

**魔法状态画面说明**

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 效果说明 | 魔法的解说词。 |
| 射程 | 魔法的射程范围。 |
| 效果 | 魔法的效果范围。注意在本作中的大部分魔法是没有设定敌我分辨系统的，只要在魔法效果范围以内的单位都会受到其影响。 |
| 垂直 | 魔法效果在垂直范围内能最大延伸到的高度。某些没有标记垂直的魔法则表示它们可无视地形高低差进行攻击。 |
| MP | 发动一次魔法所要消耗的MP值。 |
| SP | 魔法发动的速度，数据越高则说明该魔法发动时所需要的蓄力时间越短，反之亦然。没有特别标明SP一项的魔法则表示为即时发动。 |
| リフレク | 魔法是否能进行反射。有此标示的说明可以，没有标示的则说明不可。 |
| 算术可 | 魔法是否能进行算术。有此标示的说明可以，没有标示的则说明不可。 |
| 备注 | 魔法的属性种类、异常状态的附加或解消效果。 |



魔法在指定了攻击对象后系统会让玩家在效果范围中心进行设定，此时有“ユニット”和“パネル”两种选择。前者是将攻击锁定在目标身上，这样能100%保证命中，不过在魔法发动之前目标进行移动的话有可能会波及到自己的同伴；后者是锁定这片攻击范围，用来打击较为集中的敌人会很合适，不过这种设定对魔法和角色的速度要求则更高，如果不能迅速施放则意义也不明显。

## 伤害的计算方法

通常攻击所能造成的伤害根据武器类型的不同在伤害计算式上也会有所差异。直观来说只要Wep.Power和物理AT高给予敌人的伤害就越高，不过部分武器还要参考受到其他能力的影响，装备品和技能也是一个重要的强化要素。这里还要说明的是用空手、骑士剑和刀进行攻击的时候Wep.Power的计算式会比较特殊，此时角色的Brave值将会在很大程度上左右着最终的伤害量。



▲角色所能对目标造成的伤害以及魔法命中率等资料都会直观地显示在游戏画面下方，非常方便。

**通常攻击的伤害计算式**

伤害=Wep.Power ×武器的种类（AP） ×其他要素

**武器种类(AP)的计算式（小数点后面的省略）**

| 武器种类 | 计算式 |
|---|---|
| ナイフ、忍者刀、弓 | AP=（物理AT+Speed）÷2 |
| 剑、ロッド、自动弓、枪 | AP=物理AT |
| 空手 | AP=物理AT<br>Wep.Power=物理AT × Brave ÷ 100 |
| 骑士剑、刀 | AP=物理AT × Brave ÷ 100<br>Wep.Power补正值=Wep.Power × Brave ÷ 100 |
| 杖、棒 | AP=魔法AT |
| 槌、斧、バッグ | 预想伤害值=物理AT ÷ 2+1<br>AP=1～物理AT |
| 铳 | AP=Wep.Power |
| 魔法铳 | AP=（14or18or24）×角色自身Faith ÷ 100 ×对手Faith ÷ 100 |
| 辞书、乐器、反物 | AP=（物理AT+魔法AT）÷2 |
| 暗黑剑 | AP=物理AT<br>ep.Power补正值=Wep.Power ×（100−Faith）÷ 100 |

**影响物理攻击伤害的几个要素**

| 分类 | 要素 | 增减量 |
|---|---|---|
| 自身状态 | チャージ+N(N=1、2……20) | AP+N |
| | バーサク状态 | AP × 1.5 |
| 能力 | 装备有“两手持ち”技能 | AP × 2 |
| | 装备有“攻击力UP”技能 | 伤害× 1.3 |
| | 装备有“舍て身”技能 | 伤害× 1.5 |
| | 空手状态下装备有“格斗”技能 | AP × 1.5 |
| 对象状态 | 装备有“防御力UP”技能 | AP × 0.6 |
| | プロテス状态 | AP × 0.6 |
| | 蓄力状态中 | AP × 1.5 |
| | カエル状态 | AP × 1.5 |
| | チキン状态 | AP × 1.5 |
| | 睡眠状态 | AP × 1.5 |
| 属性 | 属性半减 | 伤害× 0.5 |
| | 弱点属性 | 伤害× 2 |
| | 武器属性强化 | AP × 1.2 |

**影响魔法攻击伤害的几个要素**

| 增加 | 减少 |
|---|---|
| ●魔法AT上升 | ○魔法AT下降 |
| ●装备“魔法攻击力UP”技能（伤害约1.3倍） | ○对手装备有“魔法防御力UP”技能（伤害约0.6倍） |
| ●配有强化属性的装饰品（伤害约1.2倍） | ○对手处于“シエル”状态（伤害约0.6倍） |
| ●自身Faith值上升 | ○自身Faith值下降 |
| ●对手Faith值上升 | ○对手Faith值下降 |
| ●对手处于カエル或チキン状态（伤害约为1.5倍） | ○装备有相应的属性半减道具（伤害约0.5倍） |
| ●利用对手的属性弱点进行攻击（伤害约2倍） | ○自身处于“イノセン”状态 |
| ●自身处于“フェイス”状态 | ○对手处于“イノセン”状态 |
| ●对手处于“フェイス”状态 | |

如果预想伤害与实际伤害发生了较大的出入，那么就是发动了会心一击。此时除了会有比预想值高出1.4倍的伤害外，还能强制性地将目标击退一格。如果此时恰逢有高低落差较大的地形还能给对手带来额外的下落损伤。

**下落损伤计算式**

伤害=角色最大HP × 0.1 ×（高低差−Jump）

## 天气情况对属性攻击威力的增减修正

イヴァリース大陆存在雨季和干季，在野外发生战斗的时候天气有一定几率发生变化。天气的变动会对部分攻击伤害量和角色的移动范围产生一定的影响。阴雨连绵的情况下炎属性的威力大约会下降25%、而雷属性的威力大约会上升25%。而且雨势太大的话在沼地和河川这种地形上移动会非常吃力。





▲剧情战斗中的天气是固定的，而随机战斗的天气时时刻都在发生变化。

**雨季和干季**

| イヴァリース历 | 白羊の月 | 金牛の月 | 双子の月 | 巨蟹の月 | 狮子の月 | 处女の月 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 对应季节 | 干季 | 干季 | 雨季 | 雨季 | 干季 | 干季 |

**雨季和干季**

| イヴァリース历 | 天平の月 | 天蝎の月 | 人马の月 | 魔羯の月 | 宝瓶の月 | 双鱼の月 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 对应季节 | 干季 | 干季 | 雨季 | 雨季 | 雨季 | 干季 |



## 异常状态

角色的异常状态有态势、辅助、障害、体力障害以及其他这5种分类，异常状态效果有好有坏，各种异常状态效果的解除方法也有所不同。对于敌人的各种不利异常状态攻击术可以多利用对应的令异常状态攻击无效化的装饰品来完全防御。

**异常状态一览**

| 分类 | 种类 | 效果 | 主要解除方法 | 对应的无效化饰品 |
|---|---|---|---|---|
| 态势 | 魔法咏唱状态 | 回避率强制为0 | 执行另外的行动 | —— |
| | 蓄力状态 | 回避率强制为0，受到物理攻击伤害约为1.5倍 | 攻击发动后、执行另外的行动 | —— |
| | 防御状态 | 回避率变为2倍 | 下次行动开始时 | —— |
| 辅助 | シエル | 令对手的魔法攻击效果降为0.6倍 | 使用阴阳术“绝装魔脱”、经过一段时间自动解除 | —— |
| | 透明 | 令一部分敌人无法攻击且它的回避率为0 | 使用阴阳术“绝装魔脱”、主动攻击后受到伤害 | —— |
| | プロテス | 令对手的物理攻击效果降为0.6倍 | 使用阴阳术“绝装魔脱”、经过一段时间自动解除 | —— |
| | ヘイスト | CT值上升为1.5倍 | 使用阴阳术“绝装魔脱”、使用スロウ魔法、经过一段时间自动解除 | —— |
| | リジェネ | 行动回合终了的时候回复自己最大HP的12.5% | 使用阴阳术“绝装魔脱”、经过一段时间自动解除 | —— |
| | リレイズ | 战斗不能状态下自动苏生 | 使用阴阳术“绝装魔脱” | —— |
| | レビテト | 角色的地形高低差+1、地属性攻击无效化 | 使用阴阳术“绝装魔脱” | —— |
| 障害 | アンデッド | 战斗不能状态下经过4个回合后一定几率苏生 | 圣水 | リボン、カチユーシャ、百八の数珠 |
| | オイル | 使炎属性成为弱点 | 万能药、承受一次炎属性攻击后 | —— |
| | カエル | 攻击力低下、受到伤害约为1.5倍 | 乙女のキッス、万能药、エスナ、トード、气孔术 | リボン、カチユーシャ、百八の数珠 |
| | 吸血 | 敌我不分，对临近的单位进行吸血，同时也能让被吸者变为此不利状态 | 圣水 | リボン、バレッタ、百八の数珠 |
| | 黑暗 | 被攻击对象的回避率变为2倍 | 目药、万能药、エスナ、气孔术、手当て | グランドヘルム、リボン、カチユーシャ、天使の指轮 |
| | 混乱 | 敌我不分进行攻击，回避率强制为0 | 目药、万能药、エスナ、受到伤害后自动解除 | アカシアの帽子、リボン、バレッタ、ン・カイの腕轮 |
| | 死の宣告 | 4回合后自动进入战斗不能状态 | 使用“ホワイトスタッフ”攻击异常状态者一次 | リボン、カチユーシャ、まもりの指轮 |
| | 睡眠 | “移动”、“行动”不可，回避率强制为0，受到伤害约为1.5倍 | 万能药、エスナ、气孔术、受到伤害或经过一段时间自动解除 | グランドヘルム、リボン、バレッタ、ミラージュベスト、まもりの指轮 |
| | ストップ | “移动”、“行动”不可 | 金の针、万能药、エスナ、气孔术 | リボン、バレッタ、黑装束、ヒスイの腕轮、星天の腕轮 |
| | スロウ | CT值下降为0.5倍 | 使用ヘイスト魔法、经过一段时间自动解除 | リボン、カチユーシャ、ダイアの腕轮、星天の腕轮 |
| | 石化 | “移动”、“行动”不可 | 金の针、万能药、エスナ、气孔术 | リボン、バレッタ、ミラージュベスト、ヒスイの腕轮 |
| | チキン | 从敌人处逃脱后，在回合结束时Brave+1，受到的伤害约为1.5倍。 | Brave提升到10以上 | —— |
| | チャーム | 向自军单位发起攻击 | 受到伤害或经过一段时间自动解除 | アカシアの帽子、リボン、バレッタ、ン・カイの腕轮 |
| | 沉默 | 真言、里真言和各种魔法使用不能 | やまびこ草、万能药、エスナ、气孔术、手当て | 金の发饰り、リボン、カチユーシャ、スタイルビット、魔法のリング |
| | 毒 | 行动回合终了的时候扣除自己最大HP的12.5%经过一段时间自动解除 | 毒消し、万能药、エスナ、气孔术、手当て、リジェネ、 | —— |
| | ドンアクト | “行动”不可，回避率强制为0 | エスナ、气孔术、经过一段时间自动解除 | —— |
| | ドンムーブ | “移动”不可 | エスナ、气孔术、经过一段时间自动解除 | —— |
| 体力障害 | 战斗不能 | “移动”、“行动”不可。4回合后变成水晶或宝箱 | フェニックスの尾、レイズ、アレイズ、苏生、リレイズ | —— |
| | 即死 | 立即进入战斗不能状态 | フェニックスの尾、レイズ、アレイズ、苏生リボン、 | バレッタ、柔术道着、カメレオンローブ、天使の指轮 |
| | イノセン | Faith为0的特殊状态 | 经过一段时间自动解除 | —— |
| 其他 | フェイス | Faith为100的特殊状态 | 使用阴阳术“绝装魔脱”、经过一段时间自动解除 | —— |
| | バーサク | AP变为1.5倍 | エスナ、气孔术 | アカシアの帽子、リボン、バレッタ、魔法のリング |
| | リフレク | 对反射可能的魔法进行反射 | 经过一段时间自动解除 | —— |

角色进入战斗不能状态后死亡倒记时就自动开始，如果在4个回合内依旧没有得到同伴或是装备的救治，那么该角色就会变成宝箱或者水晶（不可复活，我军单位的装备和道具系统会自动回收）。当其他角色移动到该位置上时能打开宝箱获得道具或是从水晶那里继承技能、恢复HP · MP。只有敌人变为宝箱或水晶的时候才会计算杀敌数。另外，战斗不能的角色Speed值越高，变成宝箱或水晶的速度越快，要抓紧时间进行救助。

# 第二章 各职业详细解说

本作最大的特点就是玩家可以通过自由度超高的转职和技能组合系统来按照自己的心愿培养角色。当角色各种职业的等级提升时，对应的可以转变的职业也会随之增多。每种职业都有固定的能力补正值和成长率，在下文中用S+～D-来表示，其中S+为最高、D-为最低，能力补正值在B-以下的就说明该职业对该项能力的补正为负数。



## 见习い战士（见习战士）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 无 |
| 可以装备的武器 | ナイフ、剑、斧、槌 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：4、Jump：3 、C-EV：5 |
| 默认能力 | 剑、斧装备可能 |
| 职业达到Master所需要的Jp总和 | 1670 |

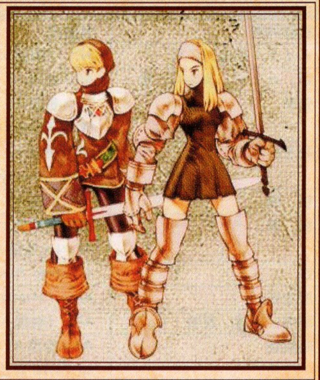
| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：B | MP：C | Speed：B | 物理：C+ | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：B | MP：C | Speed：B | 物理：B- | 魔法：C |

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ためる | 300 | 0 | 0 | 0 | Now | 物理攻击+1 |
| | 体当たり | 80 | 1 | 1 | 1 | Now | 绝对命中+20%几率令目标后退一格 |
| | 投石 | 90 | 4 | 1 | – | Now | 呈直线扔石头，20%几率可以使敌人退后一格 |
| | 手当て | 150 | 1 | 1 | 2 | Now | 为己方角色解除毒、黑暗、睡眠的异常状态 |
| 被动技能 | 反击タックル | 180 | 1 | 1 | 0 | – | 受到物理攻击后，以空手赤拳进行反击，并有20%几率可以使敌人退后一格 |
| 支援技能 | 斧装备可能 | 170 | – | – | – | – | 角色可以装备斧 |
| | まじゅう使い | 200 | – | – | – | – | 高低差3H以内的我方邻近怪兽增加隐藏技能 |
| | 防御 | 50 | – | – | – | – | 防御状态中角色的C-EV、S-EV、A-EV变为2倍 |
| | 取得JpUP | 250 | – | – | – | – | 取得Jp1.5倍 |
| 移动技能 | Move+1 | 200 | – | – | – | – | 角色移动力+1 |

### 职业简评

最基础的职业，虽然成长率和能力补正值都不高，但还是拥有一些比较实用的技能。推荐大家学习的有“ためる”、“取得ＪｐＵＰ”以及“Move+1”这三个。特别是“ためる”，使用后角色就能获得一定的Exp和Jp，用来练级最合适不过。“取得JpUP”能让角色的Jp增长更加快速，而学习“Move+1”所需要的Jp消费也不算多，可尽快习得。



## アイテム士（道具士）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 无 |
| 可以装备的武器 | ナイフ、铳 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | アイテム投げ、铳装备可能 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 5140 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：C | Speed：B | 物理：C– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：C | Speed：B | 物理：C | 魔法：C |

### 职业简评

另一基础职业，在游戏前期充当队伍中重要的回复单位。“ポーション”、“フェニックスの尾”是优先习得的技能，尤其是后者，即使是在游戏后期也会发挥作用。“オートポーション”可以说是Bug技能：Brave值高的单位使用起来效果非常明显。“メンテナンス”可以保护角色的装备不被盗窃或破坏。而“アイテム发见移动”则可用来寻找一些隐藏物品，其中第4章后期有不少稀有物品不可错过。注意发现物品有普通和稀有之别，稀有的发现几率是（100–Brave）%，因此用来寻找物品的同伴要尽量降低他的勇气值。



| 技能一览 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
| 主动技能 | ポーション | 30 | 1 | 1 | – | Now | HP 回复 30 |
| | ハイポーション | 200 | 1 | 1 | – | Now | HP 回复 70 |
| | エクスポーション | 300 | 1 | 1 | – | Now | HP 回复 150 |
| | エーテル | 300 | 1 | 1 | – | Now | MP 回复 20 |
| | ハイエーテル | 400 | 1 | 1 | – | Now | MP 回复 50 |
| | エリクサー | 900 | 1 | 1 | – | Now | HP、MP 全回复 |
| | 毒消し | 70 | 1 | 1 | – | Now | 解除毒状态 |
| | 目药 | 80 | 1 | 1 | – | Now | 解除黑暗状态 |
| | やまびこ草 | 120 | 1 | 1 | – | Now | 解除沉默状态 |
| | 乙女のキッス | 200 | 1 | 1 | – | Now | 解除青蛙状态 |
| | 金の针 | 250 | 1 | 1 | – | Now | 解除石化状态 |
| | 圣水 | 400 | 1 | 1 | – | Now | 解除死灵和吸血状态 |
| | 万能药 | 700 | 1 | 1 | – | Now | 石化、黑暗、混乱、沈默、オイル、カエル、毒、睡眠状态解除 |
| | フェニックスの尾 | 90 | 1 | 1 | – | Now | 回复战斗不能，HP 1 ～20 回复 |
| 被动技能 | オートポーション | 400 | – | – | – | – | 受到伤害的时候以Brave%的几率自动使用回复道具 |
| 支援技能 | アイテム投げ | 350 | – | – | – | – | 投掷道具的距离上升为 4 格 |
| | メンテナンス | 250 | – | – | – | – | 防止被人偷取或者破坏身上的武器和防具 |
| | 装备变更 | 0 | – | – | – | – | 可以在战场上随时更换武器和防具 |
| 移动技能 | アイテム发现移动 | 100 | – | – | – | – | 挖掘战场上隐藏道具的必要技能 |

## ナイト（骑士）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 见习い战士 LV2 |
| 可以装备的武器 | 剑、骑士剑 |
| 可以装备的武器 | 盾、兜、铠、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：10 |
| 默认能力 | 剑、骑士剑、重装备可能 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 3750 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：A | MP：C | Speed：B | 物理：A | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：A | MP：C | Speed：B | 物理：A | 魔法：C |

### 职业简评

HP和物理攻击较高，可装备的防具数量也比较多，还有专门的“骑士剑”可供使用，到游戏终盘也会是值得信赖的职业。“主动技能”主要用来弱化敌人，特别是那些拥有“圣剑技”的敌方角色，使用“ウエポンブレイク”将他们的武器破坏掉后会令战斗轻松很多。另外，舍弃盾，配上“二刀流”技能，手持两把武器进行物理攻击也能取得不错的效果。



| 技能一览 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
| 主动技能 | ヘッドブレイク | 300 | – | 1 | – | Now | 破坏对手的头部装备 |
| | アーマーブレイク | 400 | – | 1 | – | Now | 破坏对手的身体装备 |
| | シールドブレイク | 300 | – | 1 | – | Now | 破坏对手的盾牌 |
| | ウエポンブレイク | 400 | – | 1 | – | Now | 破坏对手的武器 |
| | マジックブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 扣除目标最大MP的一半 |
| | スピードブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 令目标的 Speed–2 |
| | パワーブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 令目标的物理 AT–3 |
| | マインドブレイク | 400 | – | 1 | – | Now | 令目标的魔法 AT–3 |
| 被动技能 | 装备武器ガード | 200 | – | – | – | – | 从正面或侧面而来的物理攻击，武器的回避率判定有效 |
| 支援技能 | 重装备可能 | 500 | – | – | – | – | 角色可以装备兜和铠 |
| | 盾装备可能 | 250 | – | – | – | – | 角色可以装备盾 |
| | 剑装备可能 | 400 | – | – | – | – | 角色可以装备剑 |

## 弓使い（弓箭手）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 见习い战士 LV2 |
| 可以装备的武器 | 弓、自动弓 |
| 可以装备的武器 | 盾、帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：3、 Jump：3 、C–EV：10 |
| 默认能力 | 弓、自动弓、盾装备可能 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 5600 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：B | MP：C | Speed：B | 物理：A– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：B | MP：D+ | Speed：B | 物理：A– | 魔法：C |

### 职业简评

弓的威力不高，不过攻击范围比较广泛，占据至高点后利用高度差对弓矢威力的修正来打击目标效果很好。技能方面“精神统一”推荐优先学习，因为装备上这个技能后不但在攻击时无视敌人的回避率，对于其他职业，如盗贼的偷盗成功率也会相应地上升少许。“Speed セーブ”是角色只要受到攻击，其速度就会自动加1，如果刻意进行准备，那么该角色的速度会提升至令人吃惊的地步，而从中衍生出的战术也不在少数。



| 技能一览 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
| 主动技能 | チャージ +1 | 50 | – | – | – | 34 | 蓄力攻击，AP+1 |
| | チャージ +2 | 150 | – | – | – | 25 | 蓄力攻击，AP+2 |
| | チャージ +3 | 200 | – | – | – | 20 | 蓄力攻击，AP+3 |
| | チャージ +4 | 250 | – | – | – | 14 | 蓄力攻击，AP+4 |
| | チャージ +5 | 300 | – | – | – | 12 | 蓄力攻击，AP+5 |
| | チャージ +7 | 400 | – | – | – | 8 | 蓄力攻击，AP+7 |
| | チャージ +10 | 700 | – | – | – | 5 | 蓄力攻击，AP+10 |
| | チャージ +20 | 1200 | – | – | – | 3 | 蓄力攻击，AP+20 |
| 被动技能 | Speed セーブ | 900 | – | – | – | – | 受到伤害后，角色的Speed+1 |
| | 矢かわし | 450 | – | – | – | – | 对弓和自动弓攻击的回避率上升 |
| 支援技能 | 自动弓装备可能 | 350 | – | – | – | – | 角色可以装备自动弓 |
| | 精神统一 | 400 | – | – | – | – | 无视对手的回避率 |
| 移动技能 | Jump+1 | 200 | – | – | – | – | 角色的跳跃力 +1 |

## モンク（拳法家）



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | ナイト LV3 |
| 可以装备的武器 | 无 |
| 可以装备的武器 | 衣服 |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：4 、C–EV：20 |
| 默认能力 | 格斗 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 5300 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：A+ | MP：C+ | Speed：B | 物理：B+ | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：S | MP：C | Speed：A | 物理：A+ | 魔法：C |

### 职业简评

HP和物理攻击力高，和骑士一样活跃在前线的单位。它的技能有很多相当实用，无论是回复和辅助用的“チャクラ”、“苏生”、“气孔术”，还是战斗用的“波动击”、“地烈斩”等都是强力而无消耗的技能，后期装备上“二刀流”技能能展现出惊异的破坏力，成为战场上的超高伤害输出单位。至于他的缺点么，就是学习各种主动技能所消耗的 Jp 比较多。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 里回し拳 | 150 | 1 | 2 | 0 | Now | 对自己周围的敌人进行攻击 |
| | 连续拳 | 300 | 1 | 1 | 1 | Now | 随机给予敌人物理AT的1.5～13.5倍的伤害（装备有“格斗”技能时为1.9～18倍） |
| | 波动击 | 300 | 3 | 1 | 1 | Now | 对远处的敌人进行攻击，障碍物穿越可能 |
| | 地烈斩 | 600 | 8 | 直线 | 2 | Now | 给予同一直线上的敌人回避不能的地属性伤害，对于漂浮在半空中的角色无效 |
| | 秘孔拳 | 300 | 1 | 1 | – | Now | 攻击附加 4 回合后战斗不能的“死の宣告”效果 |
| | 气孔术 | 200 | 0 | 1 | 0 | Now | 令自己和四周的单位消除障害类异常状态 |
| | チャクラ | 350 | 0 | 1 | 0 | Now | 令自己和四周单位的HP、MP 回复 |
| | 苏生 | 500 | 1 | 1 | 0 | Now | 战斗不能状态回复 |
| 被动技能 | 濒死 HP 回复 | 500 | – | – | – | – | 濒死状态下一定几率 HP 自动全回复 |
| | カウンター | 300 | – | – | – | – | 受到近身攻击后一定几率进行反击 |
| | ハメドる | 1300 | – | – | – | – | 在受到敌人的物理攻击之前封住其攻击并进行反击 |
| 支援技能 | 格斗 | 200 | – | – | – | – | 空手攻击力、“拳术”效果上升 50% |
| 移动技能 | HP 回复移动 | 300 | – | – | – | – | 角色移动后自动回复最大 HP 的 10% |

## 白魔道士



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | アイテム士 LV2 |
| 可以装备的武器 | 杖 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 7070 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：A | MP：A | Speed：B | 物理：B | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：A+ | Speed：A | 物理：B– | 魔法：A– |

### 职业简评

以回复和辅助战斗为主，游戏过程中从头到尾都不可或缺的单位，魔法AT稍显不足但Speed尚可。优先推荐学习的当然是各种回复魔法，后期可以根据情况学习增加MP量或减少魔法咏唱时间的技能。“ウォール”和“リジェネ”能辅助我方先前单位更好地作战，而惟一的攻击技“ホーリー”威力大且无视敌魔法回避率，与“算术”相搭配的话显得更为强力。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | SP | 算术 | 反射 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ケアル | 50 | 4 | 2 | 1 | 6 | 25 | ○ | ○ | HP 小回复 |
| | ケアルラ | 180 | 4 | 2 | 1 | 10 | 20 | ○ | ○ | HP 中回复 |
| | ケアルガ | 450 | 4 | 2 | 2 | 16 | 15 | ○ | ○ | HP 大回复 |
| | ケアルジャ | 800 | 4 | 2 | 3 | 20 | 10 | × | × | HP 特大回复 |
| | レイズ | 200 | 4 | 1 | – | 10 | 25 | ○ | ○ | 战斗不能状态解除且HP 小回复 |
| | アレイズ | 600 | 4 | 1 | – | 20 | 10 | ○ | ○ | 战斗不能状态解除且HP 完全回复 |
| | リレイズ | 1000 | 3 | 1 | – | 16 | 15 | ○ | ○ | 战斗不能状态自动解除 |
| | リジェネ | 350 | 3 | 2 | 0 | 8 | 25 | ○ | ○ | 每回合回复最大HP的1/8 |
| | プロテス | 70 | 3 | 2 | 0 | 6 | 25 | ○ | ○ | 受到物理攻击时，伤害变为0.6倍 |
| | プロテジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 24 | 15 | × | × | 效果同上，范围扩大版 |
| | シエル | 70 | 3 | 2 | 0 | 6 | 25 | ○ | ○ | 受到魔法攻击时，伤害变为0.6倍 |
| | シエルジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 24 | 15 | × | × | 效果同上，范围扩大版 |
| | ウォール | 400 | 3 | 1 | – | 24 | 25 | ○ | ○ | 同时拥有シエル和プロテス魔法的效果 |
| | エスナ | 300 | 3 | 2 | 2 | 18 | 34 | ○ | ○ | 消除障害类异常状态 |
| | ホーリー | 600 | 5 | 1 | – | 56 | 17 | ○ | ○ | 圣属性魔法攻击，对象魔法回避率无效 |
| 被动技能 | リジェネーター | 400 | – | – | – | – | – | – | – | 受到敌人攻击后，自动进入“リジェネ”状态 |
| 支援技能 | 魔法防御力 UP | 400 | – | – | – | – | – | – | – | 魔法防御力上升 |

## 黑魔道士



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | アイテム士 LV2 |
| 可以装备的武器 | ロッド |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 8400 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：A+ | Speed：B | 物理：C+ | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：A+ | Speed：B | 物理：C– | 魔法：S |

### 职业简评

能使用炎、雷、冰3种属性的魔道士，魔法AT为全职业中最高，攻击范围也很广阔。利用怪物的弱点属性进行针对性的打击效果非常明显。另外还不要忘记使用学习强化魔法攻击力的技能以及配备属性强化的装备。最强无属性魔法“フレア”与“算术”的相性非常好，灵活配合能够给敌人带来重创。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | SP | 算术 | 反射 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ファイア | 50 | 4 | 2 | 1 | 6 | 25 | ○ | ○ | 初级炎属性魔法 |
| | ファイラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 12 | 20 | ○ | ○ | 中级炎属性魔法 |
| | ファイガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 24 | 15 | ○ | ○ | 高级炎属性魔法 |
| | ファイジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 48 | 10 | × | × | 究级炎属性魔法 |
| | サンダー | 50 | 4 | 2 | 1 | 6 | 25 | ○ | ○ | 初级雷属性魔法 |
| | サンダラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 12 | 20 | ○ | ○ | 中级雷属性魔法 |
| | サンダガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 24 | 15 | ○ | ○ | 高级雷属性魔法 |
| | サンダジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 48 | 10 | × | × | 究级雷属性魔法 |
| | ブリザド | 50 | 4 | 2 | 1 | 6 | 25 | ○ | ○ | 初级冰属性魔法 |
| | ブリザラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 12 | 20 | ○ | ○ | 中级冰属性魔法 |
| | ブリザガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 24 | 15 | ○ | ○ | 高级冰属性魔法 |
| | ブリザジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 48 | 10 | × | × | 究级冰属性魔法 |
| | ポイズン | 150 | 4 | 2 | 2 | 6 | 34 | ○ | ○ | 使敌人陷入毒状态 |
| | トード | 500 | 3 | 1 | – | 12 | 20 | ○ | ○ | 使敌人变成青蛙 |
| | デス | 600 | 4 | 1 | – | 24 | 10 | ○ | ○ | 目标对象立即陷入战斗不能状态 |
| | フレア | 1000 | 5 | 1 | – | 60 | 15 | ○ | ○ | 究级无属性单体攻击魔法 |
| 被动技能 | 魔法返し | 800 | – | – | – | – | – | – | – | 受到敌人的魔法攻击后，以相同的魔法进行反击 |
| 支援技能 | 魔法攻击力UP | 400 | – | – | – | – | – | – | – | 魔法攻击力上升 |

## 时魔道士



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 黑魔道士 LV3 |
| 可以装备的武器 | 杖 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C—EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 8920 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：A | Speed：B | 物理：C+ | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：A+ | Speed：B | 物理：D | 魔法：A+ |

### 职业简评

强力的辅助系单位，“ヘイスト”能使主要作战单位处于加速状态，非常好用。几个按比例削弱对手HP的技能在对付敌BOSS级角色时出镜率比较高。“ショートチャージ”更是后期咏唱时间过长的召唤魔法之类的救星。另外，习得“テレポ”的话，可以让某些关卡的难度大幅度降低，不妨尽早习得。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | SP | 算术 | 反射 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ヘイスト | 100 | 3 | 2 | 0 | 8 | 50 | ○ | ○ | 令目标角色的 CT 储蓄值变为 1.5 倍 |
| | ヘイスジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 30 | 15 | × | × | 效果同上，范围扩大版 |
| | スロウ | 80 | 3 | 2 | 0 | 8 | 50 | ○ | ○ | 令目标角色的 CT 储蓄值变为 0.5 倍 |
| | スロウジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 30 | 15 | × | × | 效果同上，范围扩大版 |
| | ストップ | 350 | 3 | 2 | 0 | 14 | 15 | ○ | ○ | 令目标角色的 CT 储蓄值停止 |
| | ドンムブ | 100 | 3 | 2 | 1 | 10 | 34 | ○ | ○ | 令目标角色不能移动 |
| | レビテト | 200 | 4 | 2 | 1 | 8 | 50 | ○ | ○ | 令目标角色处于浮游状态、地属性攻击无效 |
| | リフレク | 300 | 4 | 1 | — | 12 | 50 | ○ | ○ | 令目标角色能反弹部分魔法 |
| | クイック | 900 | 4 | 1 | — | 24 | 25 | × | × | 令目标角色立即行动 |
| | グラビデ | 250 | 4 | 2 | 1 | 24 | 17 | ○ | ○ | 给予目标 HP 最大值的 1/4 的伤害 |
| | グラビガ | 550 | 4 | 2 | 3 | 50 | 10 | ○ | ○ | 给予目标 HP 最大值的 1/2 的伤害 |
| | メテオ | 1500 | 4 | 4 | 3 | 70 | 5 | × | × | 陨石魔法，究极无属性范围魔法，无视敌人魔法回避率 |
| 被动技能 | 濒死クイック | 800 | — | — | — | — | — | — | — | 进入濒死状态时，角色立即行动 |
| | MP すり替え | 400 | — | — | — | — | — | — | — | 用 MP 的减少来代替 HP 受到的伤害 |
| 支援技能 | ショートチャージ | 1000 | — | — | — | — | — | — | — | 蓄力时间减半 |
| 移动技能 | テレポ | 600 | — | — | — | — | — | — | — | 瞬间移动，无视障碍物和高低差 |
| | 浮游移动 | 540 | — | — | — | — | — | — | — | 永久处于"レビテト"状态 |

## 召唤士



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 时魔道士 LV3 |
| 可以装备的武器 | 杖、ロッド |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3、Jump：3 、C—EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 9800 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C— | MP：S | Speed：B | 物理：C | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C | MP：S | Speed：C | 物理：D | 魔法：A |

### 职业简评

MP的成长率和补正值都很高，这个职业的主要魅力就是能使用“《FF》系列”标志性的召唤兽魔法，不仅攻击范围广阔，而且自动带有敌我识别性能，非常好用。当然，召唤士的弱点也比较明显，那就是Speed值不算高，而召唤魔法的咏唱时间普遍都较长，所以最好是装备上“ショートチャージ”来减少咏唱时间。另外，可以使敌物理攻击无效化的“ゴーレム”也是超实用召唤魔法，推荐优先习得。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | モーグリ | 110 | 4 | 3 | 2 | 8 | 4 | 范围内我方 HP 少量回复 |
| | シヴァ | 200 | 4 | 3 | 2 | 24 | 15 | 给予范围内敌人冰属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | ラムウ | 200 | 4 | 3 | 2 | 24 | 15 | 给予范围内敌人雷属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | イフリート | 200 | 4 | 3 | 2 | 24 | 15 | 给予范围内敌人炎属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | タイタン | 220 | 4 | 3 | 2 | 30 | 8 | 给予范围内敌人地属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | ゴーレム | 500 | 全 | 味 | — | 40 | 25 | 一定几率敌人物理攻击无效化 |
| | カーバンクル | 350 | 4 | 3 | 2 | 30 | 20 | 范围内我方单位附加“リフレク”状态 |
| | バハムート | 1600 | 4 | 4 | 3 | 60 | 5 | 给予范围内敌人无属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | オーディン | 900 | 4 | 4 | 3 | 50 | 7 | 给予范围内敌人无属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | リバイアサン | 860 | 4 | 4 | 3 | 48 | 7 | 给予范围内敌人水属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | サラマンダー | 860 | 4 | 4 | 3 | 48 | 7 | 给予范围内敌人炎属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | シルフ | 400 | 4 | 3 | 2 | 26 | 15 | 范围内的敌人陷入“沉默”状态 |
| | フェアリー | 400 | 4 | 3 | 2 | 28 | 15 | 范围内我方 HP 大量回复 |
| | リッチ | 600 | 4 | 3 | 2 | 40 | 10 | 给予范围内敌人最大 HP1/2 的伤害 |
| | クリュプス | 1000 | 4 | 3 | 2 | 62 | 9 | 给予范围内敌人无属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| | ゾディアーク | — | 4 | 4 | 3 | 99 | 5 | 给予范围内敌人无属性伤害，无视敌人魔法回避率 |
| 被动技能 | 濒死 MP 回复 | 400 | — | — | — | — | — | 濒死状态下，MP 全回复 |
| 支援技能 | 消费 MP 半减 | 1000 | — | — | — | — | — | MP 消费减半 |

## シーフ（盗贼）



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 弓使い LV3 |
| 可以装备的武器 | ナイフ |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：4 、Jump：4 、C—EV：25 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 4520 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：B | MP：C | Speed：A | 物理：B | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：B— | MP：D | Speed：A | 物理：B | 魔法：D+ |

### 职业简评

盗贼的主要价值就是偷盗敌人的物品，一能将这些物品据为己有，二能使敌人弱体化，便于击倒，推荐优先将各种偷盗技能学会（偷盗的时候可以装备上“精神统一”技能来提高成功率）。“キャッチ”技能是收集最强装备不可缺少的，而“密猎”更是和很多稀有装备的入手紧密相连，无论如何都要学习的技能。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ギル取り | 10 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷取敌人金钱 |
| | ハートを盗む | 150 | 3 | 1 | — | Now | 令异性对象陷入“魅惑”状态 |
| | 兜を盗む | 350 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对手的头部防具 |
| | 铠を盗む | 450 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对手的身体防具 |
| | 盾を盗む | 350 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对手的盾 |
| | 武器を盗む | 600 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对手的武器装备 |
| | アクセサリを盗む | 500 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对手的饰品 |
| | EXP を盗む | 250 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗敌人的 Exp |
| 被动技能 | 警戒 | 200 | — | — | — | — | 受到伤害后自动进入回避率 2 倍的防御状态 |
| | ギルガメの心 | 200 | — | — | — | — | 受到伤害时得到与伤害量相同数值的金钱 |
| | キャッチ | 200 | — | — | — | — | 截获对手投掷的道具 |
| 支援技能 | 密猎 | 200 | — | — | — | — | 用物理攻击打倒怪兽后在毛皮骨肉店可买到相应的物品 |
| 移动技能 | Move+2 | 560 | — | — | — | — | 角色移动力 +2 |
| | Jump+2 | 500 | — | — | — | — | 角色跳跃力 +2 |

## 阴阳士



| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 白魔道士 LV3 |
| 可以装备的武器 | 杖、ロッド、辞书、棒 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3、Jump：3、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 5970 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：A | Speed：B | 物理：C+ | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：A– | Speed：B | 物理：D | 魔法：A |

### 职业简评

擅长各种异常状态术的阴阳士其HP、物理AT并不高，彻底的后卫支援性单位。前期主力魔法是令目标行动不能的“不变不动”，中盘可以替换为令目标石化的“碑封印”，由于有“MP回复移动”和“魔吸唱”两个技能，因此MP方面完全不用担心。另外，按比例削减目标HP的“命吸唱”技能在对付敌BOSS角色时也比较好用。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | MP | SP | 算术 | 反射 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 暗缚符 | 100 | 4 | 2 | 1 | 4 | 50 | ○ | ○ | 令目标陷入“黑暗”状态 |
| | 魔吸唱 | 200 | 4 | 1 | – | 2 | 50 | × | × | 吸收敌人最大值MP的1/3 |
| | 命吸唱 | 350 | 4 | 1 | – | 16 | 50 | × | × | 吸收敌人最大值HP的1/4 |
| | 信祈仰祷 | 400 | 4 | 1 | – | 6 | 25 | ○ | ○ | 令目标陷入“フェイス”状态 |
| | 信疑仰祷 | 400 | 4 | 1 | – | 6 | 25 | ○ | ○ | 令目标陷入“イノセン”状态 |
| | 腐生骸尸 | 300 | 4 | 1 | – | 20 | 20 | ○ | ○ | 令目标陷入“アンデッド”状态 |
| | 沈默唱 | 170 | 4 | 2 | 1 | 16 | 34 | ○ | ○ | 令目标陷入“沉默”状态 |
| | 勇猛狂符 | 400 | 4 | 1 | – | 26 | 20 | ○ | ○ | 令目标陷入“バーザク”状态 |
| | 狐鸡鼠 | 400 | 4 | 1 | – | 20 | 25 | ○ | ○ | 目标 Brave–30 |
| | 乱心唱 | 400 | 4 | 1 | – | 20 | 20 | ○ | ○ | 令目标陷入“混乱”状态 |
| | 绝装魔脱 | 800 | 4 | 1 | – | 34 | 34 | ○ | ○ | 辅助系异常状态解除 |
| | 不变不动 | 100 | 4 | 2 | 0 | 10 | 20 | ○ | ○ | 令目标陷入“ドンアクト”状态 |
| | 梦邪睡符 | 350 | 4 | 2 | 1 | 24 | 17 | ○ | ○ | 令目标陷入“睡眠”状态 |
| | 碑封印 | 600 | 4 | 1 | – | 16 | 10 | ○ | ○ | 令目标陷入“石化”状态 |
| 被动技能 | 使用MP吸收 | 250 | – | – | – | – | – | – | – | 吸收所受魔法消费的MP |
| 支援技能 | 防御力UP | 400 | – | – | – | – | – | – | – | 所受物理伤害降低 |
| 移动技能 | 移动距离天候无视 | 200 | – | – | – | – | – | – | – | 角色移动时不受天气的影响 |
| | MP回复移动 | 350 | – | – | – | – | – | – | – | 角色移动后自动回复最大MP值的10% |

## 话术士

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 阴阳士 LV3 |
| 可以装备的武器 | 杖、ロッド、辞书、棒 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3、Jump：3、C–EV：5 |
| 默认能力 | まじゅう语 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 3900 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：B | MP：D | Speed：B | 物理：B– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：C– | Speed：B | 物理：C | 魔法：C– |

### 职业简评

在游戏中实际登场的机会不多，属于辅助类单位。各种“话术”技能，如“劝诱”、“调教”、“まじゅう语”等要尽早学会，可以劝诱敌人或者怪物加入队伍，想养小猪更是必不可少。改变Brave/Faith值的话术有时候也会用得着，比如用它来降低Brave以便在战场上更容易地拿到稀有道具。



**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 劝诱 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 劝诱敌方加入 |
| | 说得 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 令目标CT归0 |
| | ほめる | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 目标 Brave+4 |
| | おどす | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 目标 Brave–20 |
| | 说法 | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 目标 Faith+4 |
| | 解法 | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 目标 Faith–20 |
| | 死の预言 | 500 | 3 | 1 | 3 | Now | 令目标陷入“死の宣告”状态 |
| | 商谈 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 获得金钱，自身等级越高效果越明显 |
| | 恶口 | 300 | 3 | 1 | 3 | Now | 令目标陷入“バーザク”状态 |
| | ダーラボンのまね | 300 | 3 | 2 | 3 | Now | 令目标陷入“睡眠”状态 |
| 被动技能 | 耳指ガード | 300 | – | – | – | – | 令话术攻击无效 |
| 支援技能 | 铳装备可能 | 800 | – | – | – | – | 角色可以装备铳 |
| | 调教 | 500 | – | – | – | – | 可以劝降濒死的怪物加入我军队伍 |
| | まじゅう语 | 100 | – | – | – | – | 可对怪物使用话术技能 |

## 风水士

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | モンク LV4 |
| 可以装备的武器 | 剑、斧 |
| 可以装备的武器 | 盾、帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：4、Jump：3、C–EV：10 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 2870 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：A | MP：B | Speed：B | 物理：A– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：B+ | MP：B– | Speed：B | 物理：A– | 魔法：B+ |

### 职业简评

物理AT和魔法AT都较高的职业，由于可以装备盾，在回避率方面也比魔法师更胜一筹。风水技是看自己所处的地形来决定发动的技能，学习一些“雕塑”、“茑地狱”等最多出现的地形技就可在大多时候派上用场。另外要提醒大家的是，风水术的分类属于魔法攻击，因此若想提高伤害的话应装备“魔法攻击力Up”而不是“攻击力Up”。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 落とし穴 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：地肌、荒れ地、道；追加效果：ドンムブ |
| | 水块 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：水路、川、湖、海、泷；追加效果：カエル |
| | 茑地狱 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：草地、草むら、水草、つた；追加效果：ストップ |
| | 雕塑 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：砂利、石床、石壁、土壁、墓石；追加效果：石化 |
| | 局地地震 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：岩场、溶岩石；追加效果：混乱 |
| | かまいたち | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：书物、レンガ、桥、调度品、棺、コケ；追加效果：ドンアク |
| | 鬼火 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：木床、绒毯、箱、阶段、甲板；追加效果：睡眠 |
| | 底なし沼 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：湿地、沼地、毒沼；追加效果：死の宣告 |
| | 砂岚 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：砂地、钟乳石；追加效果：黑暗 |
| | 吹雪 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：雪、冰；追加效果：沈默 |
| | 突风 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：屋根、空、烟突；追加效果：スロウ |
| | 溶岩ボール | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形：溶岩、机械；追加效果：战斗不能 |
| 被动技能 | 风水返し | 300 | – | – | – | – | 受到物理或风水术攻击的时候自动使用风水术进行反击 |
| 支援技能 | 攻击力Up | 400 | – | – | – | – | 物理攻击的效果上升约1.3倍 |
| 移动技能 | 移动距离地形无视 | 220 | – | – | – | – | 角色移动时不受地形的影响 |
| | 溶岩上移动 | 150 | – | – | – | – | 角色可以在溶岩上移动 |

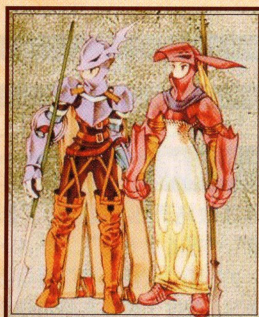


## 龙骑士

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | シーフ LV4 |
| 可以装备的武器 | 枪 |
| 可以装备的武器 | 盾、兜、铠、ローブ |
| 基本数据 | Move：3、Jump：4、C–EV：15 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 9150 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：A | MP：C | Speed：B | 物理：A | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：A | MP：D | Speed：B | 物理：A | 魔法：D |

**职业简评** 可以穿着重型装备的近战系职业，同时也是惟一一个用枪的职业，主要是利用各种跳跃术来攻击敌人。由于枪的攻击范围默认为1～2格，因此在游戏初期用来对付那些可以近身反击的怪物很合适。跳跃攻击对时机的把握要求较高，角色速度越快的话也能使出招更为迅速，有条件的话可以用“Speedセーブ”来提升角色的速度值。



**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 水平ジャンプ2 | 150 | 2 | 1 | 0 | Now | 跳跃攻击范围为水平 2 格 |
| | 水平ジャンプ3 | 350 | 3 | 1 | 0 | Now | 跳跃攻击范围为水平 3 格 |
| | 水平ジャンプ4 | 550 | 4 | 1 | 0 | Now | 跳跃攻击范围为水平 4 格 |
| | 水平ジャンプ5 | 800 | 5 | 1 | 0 | Now | 跳跃攻击范围为水平 5 格 |
| | 水平ジャンプ8 | 1100 | 8 | 1 | 0 | Now | 跳跃攻击范围为水平 8 格 |
| | 垂直ジャンプ2 | 100 | 0 | 1 | 2 | Now | 跳跃攻击范围为上下 2h |
| | 垂直ジャンプ3 | 250 | 0 | 1 | 3 | Now | 跳跃攻击范围为上下 3h |
| | 垂直ジャンプ4 | 400 | 0 | 1 | 4 | Now | 跳跃攻击范围为上下 4h |
| | 垂直ジャンプ5 | 550 | 0 | 1 | 5 | Now | 跳跃攻击范围为上下 5h |
| | 垂直ジャンプ6 | 700 | 0 | 1 | 6 | Now | 跳跃攻击范围为上下 6h |
| | 垂直ジャンプ7 | 1000 | 0 | 1 | 7 | Now | 跳跃攻击范围为上下 7h |
| | 垂直ジャンプ8 | 1500 | 0 | 1 | 8 | Now | 跳跃攻击范围为上下 8h |
| 被动技能 | 龙の魂 | 600 | – | – | – | – | 受到物理攻击后自动进入“リレイズ”状态 |
| 支援技能 | 枪装备可能 | 400 | – | – | – | – | 角色可以装备枪 |
| 移动技能 | 高低差无视 | 700 | – | – | – | – | 移动的时候无视地形高低差 |

## 侍

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | ナイト LV4+ モンク LV5+ 龙骑士 LV2 |
| 可以装备的武器 | 刀 |
| 可以装备的武器 | 兜、铠、ローブ |
| 基本数据 | Move：3　Jump：3　C–EV：20 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 8000 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：C+ | Speed：B | 物理：A– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：B– | Speed：B | 物理：A+ | 魔法：C+ |

**职业简评** 拥有和拳法家不相上下的物理AT，属于高攻型职业。特点是可以引发武器的特殊能力，不过当引发出来时，会有1/8的几率使武器破坏，要小心使用。“白刃取り”是最好用的被动技能之一，如果角色的Brave值达到94的话就基本可以无视敌人的物理攻击了。

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 阿修罗 | 100 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内敌人伤害，威力为魔法 AT × 8 |
| | 虎铁 | 200 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内敌人伤害，威力为魔法 AT × 12 |
| | 备前长船 | 300 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内给予敌人 MP 攻击，威力为魔法 AT × 4 |
| | 村雨 | 400 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内我方 HP 回复，回复量为魔法 AT × 12 |
| | 天のむら云 | 500 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内给予敌人攻击，并附加“スロウ”状态，威力为魔法 AT × 14 |
| | 清盛 | 600 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内我方附加“プロテス”、“シェル”效果 |
| | 村正 | 700 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内给予敌人攻击，并附加“混乱”或“死之宣告”状态，威力为魔法 AT × 18 |
| | 菊一文字 | 800 | 8 | 直线 | 3 | Now | 给予直线上的敌人伤害，威力为魔法 AT × 16 |
| | 正宗 | 900 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内我方附加“ヘイスト”、“リジェネ”效果 |
| | 尘地螺钿饰剑 | 900 | 1 | 3 | 3 | Now | 范围内敌人伤害，威力为魔法 AT × 30 |
| 被动技能 | 肉斩骨断 | 200 | – | – | – | – | 濒死状态下受到敌人攻击时，以自己的最大 HP 为伤害值进行反击 |
| | 白刃取り | 700 | – | – | – | – | 回避从全方位而来的物理攻击，以 Brave% 的几率发动 |
| 支援技能 | 刀装备可能 | 400 | – | – | – | – | 角色可以装备刀 |
| | 两手持ち | 900 | – | – | – | – | 双手持握武器，AP 变为 2 倍 |
| 移动技能 | 水面移动 | 300 | – | – | – | – | 可以在水深为 2 的地方行动 |



## 忍者

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 弓使い LV4+ シーフ LV5+ 风水士 LV2 |
| 可以装备的武器 | ナイフ、忍者刀、槌 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：4、Jump：4、C–EV：30 |
| 默认能力 | 二刀流 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 3960 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：C+ | Speed：S | 物理：A– | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C | MP：D | Speed：S | 物理：A+ | 魔法：C– |

**职业简评** 游戏的最强职业之一，特点是有能在一回合内进行2次攻击的“二刀流”技能，它是后期物理攻击系单位的必备攻击术，配合强力武器和提升攻击力的技能对付BOSS也非常有效，要尽快习得。另外，该职业的Speed和Move能力也比较高，在战场上能占尽先机。



**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 手里剑 | 50 | – | 1 | – | Now | 投掷手里剑给予对手伤害 |
| | たま | 70 | – | 1 | – | Now | 投掷各种玉给予对手伤害 |
| | ナイフ | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷短剑给予对手伤害 |
| | 剑 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷剑给予对手伤害 |
| | 槌 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷槌给予对手伤害 |
| | 刀 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷刀给予对手伤害 |
| | 忍者刀 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷忍者刀给予对手伤害 |
| | 斧 | 120 | – | 1 | – | Now | 投掷斧给予对手伤害 |
| | 枪 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷枪给予对手伤害 |
| | 棒 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷棒给予对手伤害 |
| | 骑士剑 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷骑士剑给予对手伤害 |
| | 辞书 | 100 | – | 1 | – | Now | 投掷辞书给予对手伤害 |
| 被动技能 | 潜伏 | 1000 | – | – | – | – | 受到物理攻击后进入“透明”状态 |
| | 见切る | 400 | – | – | – | – | C–EV、S–EV、A–EV 变为 2 倍 |
| 支援技能 | 二刀流 | 1000 | – | – | – | – | 一回合进行两次攻击（空手可） |
| 移动技能 | 水上移动 | 420 | – | – | – | – | 可以在水上移动 |

## 算术士

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 白魔道士 LV5+ 黑魔道士 LV5+ 时魔道士 LV4+ 阴阳士 LV4 |
| 可以装备的武器 | 辞书、棒 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 4200 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C– | MP：A | Speed：B | 物理：C | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C– | MP：C | Speed：D | 物理：D | 魔法：C– |

### 职业简评



虽然表面上看该职业的能力补正和成长率差得一塌糊涂，不过实际上却是游戏中最强的魔法职业。算术技能可以对画面内符合条件的角色进行毁灭性的打击（敌我不分），相比其他魔法，算术的强悍之处在于没有MP消耗、没有咏唱等待时间、没有具体射程，后期使用威力强大无视对手魔法回避率的圣魔法“ホーリー”，配合上圣属性吸收“カメレオンローブ”以及各种强化魔法攻击的手段，一回合内实现“清屏”也是小菜一碟。由于其过于强大（其实是无赖），导致它在本作新增的联机模式里被禁止使用……

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | CT | 250 | – | – | – | – | 以对手的 CT 值为算术对象 |
| | レベル | 350 | – | – | – | – | 以对手的等级为算术对象 |
| | Exp | 200 | – | – | – | – | 以对手的 Exp 为算术对象 |
| | ハイト | 250 | – | – | – | – | 以对手所处高度为算术对象 |
| | 素数 | 300 | – | – | – | – | 以素数为算术对象 |
| | 5 | 200 | – | – | – | – | 以 5 的倍数作为算术对象 |
| | 4 | 400 | – | – | – | – | 以 4 的倍数作为算术对象 |
| | 3 | 600 | – | – | – | – | 以 3 的倍数作为算术对象 |
| 被动技能 | あまり振り分け | 200 | – | – | – | – | HP 回复时，回复量超过最大 HP 的那部分自动分配给同伴 |
| | ダメージ分配 | 300 | – | – | – | – | 受到敌人攻击时，回复伤害值的1/2，并且给予对手回复值相同的伤害 |
| 支援技能 | 取得 ExpUP | 350 | – | – | – | – | 取得经验值变为 2 倍 |
| 移动技能 | Exp 获得移动 | 400 | – | – | – | – | 角色移动后获得与移动格数相等的 Exp |
| | Jp获得移动 | 400 | – | – | – | – | 角色移动后获得移动格数× 2 的 Jp |

## 吟游诗人

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 召唤士 LV5+ 话术士 LV5+ 男性专用 |
| 可以装备的武器 | 乐器 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 7900 |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：D | MP：D | Speed：B | 物理：D | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：D+ | MP：D | Speed：B | 物理：D– | 魔法：A– |

### 职业简评

一般在游戏中后期才会培养出的职业，“应援歌”、“名もなき诗”、“ラストソング”和“天使の诗”等可优先学习。有这个职业在后方支援全体的话，能让我军在前方冲锋陷阵的单位有很大的优越感。“飞行移动”是最强劲的移动技能，不过习得所需 Jp 也达到了令人惊异的地步。另外，该职业低下的成长率并非一无是处，用它来降级锻炼角色效果最佳。



**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | 天使の诗 | 100 | 全 | 味 | – | 17 | 我方全员 MP 少量回复 |
| | 命の诗 | 100 | 全 | 味 | – | 17 | 我方全员 HP 少量回复 |
| | 应援歌 | 100 | 全 | 味 | – | 13 | 我方全员 Speed+1 |
| | 战いの诗 | 100 | 全 | 味 | – | 13 | 我方全员物理 AT+1 |
| | 魔力の诗 | 100 | 全 | 味 | – | 10 | 我方全员魔法 AT+1 |
| | 名もなき诗 | 100 | 全 | 味 | – | 10 | 我方全员随机处于“リレイズ”、“リジェネ”、“プロテス”、“シエル”、“ヘイスト”状态 |
| | ラストソング | 100 | 全 | 味 | – | 5 | 我方全员 CT 瞬间到达 100 |
| 被动技能 | MA セーブ | 500 | – | – | – | – | 受到伤害后，魔法 AT+1 |
| | フェイスアップ | 700 | – | – | – | – | 接受魔法效果后，Faith+3 |
| 移动技能 | Move+3 | 1000 | – | – | – | – | 角色移动力 +3 |
| | 飞行移动 | 5000 | – | – | – | – | 移动时无视敌人、障碍物、高度差以及地形的影响 |

## 踊り子（舞娘）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 风水士 LV5+ 龙骑士 LV5+ 女性专用 |
| 可以装备的武器 | ナイフ、反物 |
| 可以装备的武器 | 帽子、衣服 |
| 基本数据 | Move：3、 Jump：3 、C–EV：5 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 8000 |

### 职业简评

舞娘的作用与吟游诗人有异曲同工之妙。其中“ネイムレスダンス”对于敌人数量较多的战斗会有相当好的效果，其他可以依次学习“スローダンス”、“ポルカポルカ”和“ラストダンス”。舞蹈需要一定的咏唱时间，不过开始跳舞后只要没选择其他行动（移动可以），跳舞就可以一直持续下去，玩家可以总是选择待机来尽快发挥作用，吟游诗人也有类似的设定。



| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：D | MP：D | Speed：B | 物理：B | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C– | MP：D | Speed：B | 物理：A– | 魔法：B– |

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ウィッチハント | 100 | 全 | 敌 | – | 17 | 敌方 MP 小伤害 |
| | ウイズナイブス | 100 | 全 | 敌 | – | 17 | 敌方 HP 小伤害 |
| | スローダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 13 | 敌方全员 Speed–1 |
| | ポルカポルカ | 100 | 全 | 敌 | – | 13 | 敌方全员物理 AT–1 |
| | アンフェイス | 100 | 全 | 敌 | – | 10 | 敌方全员魔法 AT–1 |
| | ネイムレスダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 10 | 敌方全员随机处于“黑暗”、“混乱”、“沉默”、“カエル”、“毒”、“スロウ”、“ストップ”、“睡眠”状态 |
| | ラストダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 5 | 敌方全员 CT 瞬间归 0 |
| 被动技能 | A セーブ | 600 | – | – | – | – | 受到伤害后，物理 AT+1 |
| | ブレイブアップ | 700 | – | – | – | – | 受到物理伤害后，Brave+3 |
| 移动技能 | Jump+3 | 1000 | – | – | – | – | 角色跳跃力 +3 |
| | 飞行移动 | 5000 | – | – | – | – | 移动时无视敌人、障碍物、高度差以及地形的影响 |

## ものまね士（模仿士）

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 见习い战士 LV8+ アイテム士 LV8+ 风水士 LV5+ 龙骑士 LV5+ 话术士 LV5+ 召唤士 LV5 |
| 可以装备的武器 | 无 |
| 可以装备的武器 | 无 |
| 基本数据 | Move：4、Jump：4、C-EV：5 |
| 默认能力 | 精神统一、格斗、まじゅう使い |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | —— |

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：S | MP：D | Speed：B | 物理：S | 魔法：S |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：S | MP：D | Speed：S | 物理：A | 魔法：A- |

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ものまね | 习得不可 | 特殊 | 特殊 | 特殊 | Now | —— |



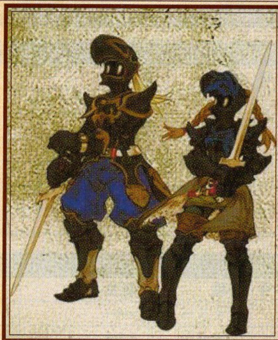
### 职业简评

游戏的究级职业，虽然模仿士不能装备武器、防具和技能，但是他可以模仿任意同伴的行动，而且可以无限使用道具，深入发掘其中奥秘的话，可以诞生很多独特的战术。

## 暗黑骑士

| 能力一览 | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 龙骑士LV8+风水士LV8+忍者LV8+侍LV8+ナイト Master+黑魔道士 Master+ 杀害数 20 以上 |
| 可以装备的武器 | 剑、骑士剑、斧，槌 |
| 可以装备的武器 | 盾、兜、铠、衣服、ローブ |
| 基本数据 | Move：3 、Jump：3 、C-EV：0 |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | 6900 |

### 职业简评



PSP版的另一个新增职业，转职条件非常苛刻，甚至还有杀人数的要求（需要打倒的敌人变成了水晶或宝箱才算）。该职业的魅力在于超高的物理攻击能力以及专有的黑暗剑技，“イービルブレード”和“イービルデッド”都是以小搏大的技能，运用灵活的能得到超乎想象的效果。“舍て身”是舍弃防御力，强化攻击力的极端技能，使用的时候要多加留意。另外，影响暗黑骑士剑技威力的是角色的Faith数值，数值越低则攻击力越高，想要获得更理想的攻击效果就使用话术士的“解法来降低其Faith值。

| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C | MP：D | Speed：B | 物理：A | 魔法：B |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：C+ | MP：B- | Speed：B | 物理：S | 魔法：C |

**技能一览**

| 种类 | 技能名称 | JP | 射程 | 范围 | 垂直 | SP | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主动技能 | ブラッドウエポン | 500 | 3 | 1 | — | Now | 给予对手无属性伤害的同时并吸收 HP |
| | ダークウエポン | 500 | 3 | 1 | — | Now | 吸收对手 MP |
| | ウエポンバッシュ | 300 | 3 | 1 | 2 | Now | 给予对手伤害的同时并附加“ストップ”效果 |
| | イービルブレード | 1000 | 3 | 扩散 3 | 2 | Now | 牺牲自身最大 HP 的 20%，给周围单位造成巨大的伤害 |
| | イービルデッド | 1200 | 0 | 3 | 3 | Now | 牺牲自身最大HP的30%，给周围单位造成超大的伤害并附加“スロウ”效果 |
| 支援技能 | 最大 HpUP | 2000 | — | — | — | — | 角色 HP 最大值上升 20% |
| | 舍て身 | 400 | — | — | — | — | 物理攻击效果上升为 1.5 倍，所受伤害也增加为 1.5 倍 |
| 移动技能 | Jump+3(♂) | 1000 | — | — | — | — | 角色跳跃力 +3。男性专用 |
| | Move+3(♀) | 1000 | — | — | — | — | 角色移动力 +3。女性专用 |

## たまねぎ剣士（洋葱剣士）

| 能力一览（注：括号内数据为职业等级达到 8 以后的能力） | |
|---|---|
| 转职业条件条件 | 见习い战士 LV6+ アイテム士 LV6 |
| 可以装备的武器 | 全武器 |
| 可以装备的武器 | 全防具 |
| 基本数据 | Move：3（4）、ump：3（4） 、C-EV：5（30） |
| 默认能力 | 无 |
| 职业达到 Master 所需要的 Jp 总和 | —— |

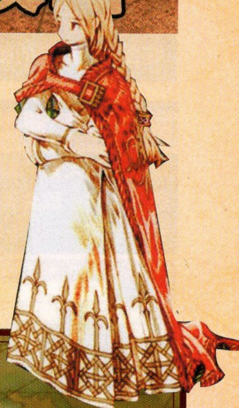
| 成长率 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP：C-（S） | MP：C+(S) | Speed：B(S) | 物理：D(S) | 魔法：B(S) |
| **能力补正值** | | | | |
| HP：D(S) | MP：D(S) | Speed：D(S) | 物理：D(A+) | 魔法：D(A) |

### 职业简评



PSP 版的新增职业，本身没有任何技能，也不能装备其他职业的任何技能，但是可装备全部武器和防具，更设定有强到无语的专用洋葱套装。该职业在行动成功后并不会取得 Jp，而它的职业等级是依靠其他职业达到 Master 来提升的（每两个职业达到Master后上升一级），当其职业等级在1～7的时候能力补正和成长率属于下游水平，一旦将等级提升至8后各项数据发生飙升，此时的洋葱剑士才开始发挥出真正的实力。

# 第三章 流程攻略



《最终幻想战略版 狮子战争》的游戏舞台是一个名为“イヴァリース”（伊瓦利斯）的大陆。游戏序盘的时候能访问的据点数目极少，随着剧情的不断推进，据点的数量也会逐渐地多起来。下面是イヴァリース大陆的全图，其中用淡蓝色表示的是城、都市，用绿色表示的是可以发生随机战斗的地点。



（PS：流程攻略图中蓝色数字表示 NPC 单位，红色数字表示敌军单位，灰色数字表示隐藏物品的具体位置，而淡绿色区域为我军初始配置地点。）

# Chapter 1 持たざる者

**章节简要流程**

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Battle – 01 | オーボンヌ修道院 | 自动发生 |
| Event – 01 | 士官候补生たち | 自动发生 |
| Battle – 02 | 魔法都市ガリランド | 自动发生 |
| Event – 02 | 父バルバネスの死 | Battle – 02 结束后自动发生 |
| Battle – 03 | マンダリア平原 | 到达マンダリア平原后 |
| Event – 03 | 剣士アルガスとの出会い | Battle – 03 结束后自动发生 |
| Event – 04 | ダイスダーグとの再会 | 到达イグーロス城后 |
| Event – 05 | イグーロス城にて | Event – 04 结束后自动发生 |
| Battle – 04 | スウイージの森 | 到达スウイージの森后 |
| Battle – 05 | ドーターのスラム街 | 到达贸易都市ドーター后 |
| Event – 06 | ギュスタヴを追え！ | Battle – 05 结束后自动发生 |
| Battle – 06 | 砂ネズミの穴ぐら | 到达ゼクラス沙漠后 |
| Event – 07 | エルムドア侯爵救出 | Battle – 06 结束后自动发生 |
| Event – 08 | ガリオンヌの领主 | Event – 07 发生过后回到イグーロス城 |
| Battle – 07 | 盗賊の砦 | Event – 08发生后盗贼の砦在地图上出现，到达后发生 |
| Event – 09 | 骸旅団の女剣士 | Battle – 07 结束后自动发生 |
| Event – 10 | 骸旅団の袭击！ | 自动发生 |
| Event – 11 | 怒りのディリータ | Event – 09 发生过后回到イグーロス城 |
| Event – 12 | 草笛 | Event – 11 后来到マンダリア平原 |
| Battle – 08 | レナリア台地 | 到达レナリア台地后 |
| Event – 13 | ひとつの石と小さな波纹 | 到达フォボハム平原后 |
| Battle – 09 | 风车小屋 | Event – 13 结束后发生 |
| Battle – 10 | ジークデン砦 | 到达ジークデン砦后 |
| Event – 14 | そして仆は逃げ出した… | Battle – 10 结束后自动发生 |

## Check Point

1.游戏序盘时，黑魔法无论是在威力还是攻击范围上都比较优秀，因此推荐玩家至少培养一位黑魔道士。另外，负责回复工作的白魔道士也是队伍中不可或缺的角色，如果为他们装备上"アイテム"技能则可以使回复工作更为安定。除开黑白魔法师，还比较推荐的职业有综合性能稳定的骑士和辅助战斗的时魔道士，后者的转职需要提升角色黑魔法士的职业等级。

2.游戏初期商店里贩卖的道具数量非常少，随着游戏流程的进行道具数量会逐渐增多：Event – 04 结束后会追加骑士用防具以及自动弓，玩家可以先学习相关的武具使用技能，等到商店列表更新后直接买来就可以使用了。

## Battle – 01 オーボンヌ修道院

限制出场人数：剧情固定
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：——

**我军单位（蓝色）**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ラムザ | 见习い战士 | 8 |
| 2. | ガフガリオン | ダークナイト | 10 |
| 3. | アグリアス | ホーリーナイト | 10 |
| 4. | ラッド | 见习い战士 | 8 |
| 5. | ラヴィアン | ナイト | 8 |
| 6. | アリシア | ナイト | 8 |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | レザレス | ナイト | 9 |
| 2. | —— | 弓使い | 6 |
| 3. | —— | アイテム士 | 6 |
| 4. | —— | 弓使い | 7 |
| 5. | —— | 弓使い | 7 |

***要点解说：***最初的战斗，难度很低。两名NPCガフガリオン和アグリアス会使用强大的剑技摆平敌单位，主角可以躲在他们身后。（由于主角本身较弱，再加上本战斗中获得的经验值并不会继承，因此没必要太过拼命）

## Battle – 02 魔法都市ガリランド

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：–

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 2. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 3. | —— | アイテム士 | 1 |
| 4. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 5. | —— | 见习い战士 | 1 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | 见习い战士 | 1 |

***要点解说：***战前的会有战斗编成画面，由于现在没有白魔道士，能使用回复药的道具士至少要派遣一名。而回复药数量有限，请注意使用的时机。基本的战术仍然是局部集中优势兵力逐个歼灭敌人，由于双方都是些初级职业，能力不足，战斗时间会拖得较长。另外，敌方的道具士也会为同伴提供回复，需要优先打倒。

## Battle – 03 マンダリア平原

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：–

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | M，12 | ポーション | ダガー |
| 2 | I，8 | ハイポーション | ブロードソード |
| 3 | A，8 | 毒消し | ロッド |
| 4 | G，4 | 目药 | オークスタッフ |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | シーフ | 2 |
| 2. | —— | レッドパンサー | 1 |
| 3. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 4. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 5. | —— | 见习い战士 | 1 |
| 6. | —— | 见习い战士 | 1 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | 见习い战士 | —— |
| 2. | アルガス | 见习い战士 | 2 |

***要点解说：***战斗开始前会出现一个选择支，由于这个决定关系着第一章最终战的难度，因此强烈推荐选"彼を助けるのが先决だ！"。剑士アルガス虽然出于敌人的包围圈，但是以他的能力足以抵挡敌人一阵子，再加上道具士离他的距离并不算远，回复方面的问题也无需太过担心。

## Battle – 04 スウィージの森

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：2～4级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A，11 | やまびこ草 | ボウガン |
| 2 | B，3 | フェニックスの尾 | エスカッション |
| 3 | F，1 | ポーション | レザーヘルム |
| 4 | G，6 | ハイポーション | 革の帽子 |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ブラックゴブリン | 变化 |
| 2. | —— | ゴブリン | 变化 |
| 3. | —— | レッドパンサー | 变化 |
| 4. | —— | ボム | 变化 |
| 5. | —— | ボム | 变化 |
| 6. | —— | ゴブリン | 变化 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |
| 2. | アルガス | —— | —— |

***要点解说：***黑魔道士先将冰、炎、雷的初级魔法全部掌握，然后再针对敌人的弱点属性进行攻击就能给予其重创。注意敌方都有"反击"技能，我方HP低的同伴在进行攻击的时候要更留意。另外，ボム在HP低的情况下会使用范围性的"自爆"技能，可以集中角色优先将其打倒。

## Battle – 05 ドーターのスラム街

限制出场人数：4
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：3～5级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | O，3 | フェニックスの尾 | ロングソード |
| 2 | M，6 | 目药 | 服 |
| 3 | E，4 | 毒消し | 革の铠 |
| 4 | B，7 | やまびこ草 | ミスリルナイフ |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 弓使い | 3 |
| 2. | —— | 黑魔道士 | 2 |
| 3. | —— | 弓使い | 3 |
| 4. | —— | 弓使い | 3 |
| 5. | —— | ナイト | 4 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 3 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ラムザ | —— | —— |
| 2. | アルガス | —— | —— |
| 3. | ディリータ | —— | —— |



▲战斗开始时首先要脱离高台弓箭手的攻击范围。

**要点解说**：本关的难度有所提升。首先要对付左上占领至高点的敌弓箭手，不然他广阔的攻击范围会给我方造成很大麻烦。接下来要对付的是黑魔道士，他们的魔法攻击对我方单位来说是巨大的威胁，多利用其魔法咏唱状态中回避和防御下降的特性来一鼓作气击倒。如果战斗中有队员倒下，要记得及时使用“フェニックスの尾”来令他们复活。

## Battle－06　砂ネズミの穴ぐら

限制出场人数：2+2人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：4～6级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | E，6 | ポーション | ブロンズヘルム |
| 2 | C，7 | ハイポーション | 羽根つき帽子 |
| 3 | J，11 | 目药 | 革の服 |
| 4 | A，11 | 毒消し | リネンキュラッサ |

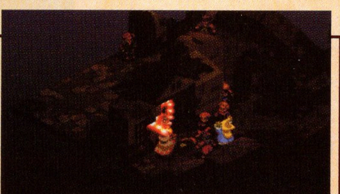
**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ナイト | 5 |
| 2. | —— | ナイト | 4 |
| 3. | —— | モンク | 4 |
| 4. | —— | ナイト | 3 |
| 5. | —— | 弓使い | 3 |
| 6. | —— | モンク | 3 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |
| 2. | アルガス | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | ① | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | ⑥ | | | 1 | | | | | |
| 7 | | | 2 | | | | | | | |
| 8 | | | ④ | | | | | | | ② |
| 9 | | ③ | | ① | | | | | | |
| 10 | | | ⑤ | | | | | | | |
| 11 | 4 | | | | ② | | | | | 3 |


▲堵住门之后用黑魔法进行范围攻击，不出几回合就能将该侧的敌人清理干净。

**要点解说**：战斗前会将出战的4名队员分成两个组，推荐将黑魔道士和一名HP比较高的角色分在第一个组并为他们装上增加移动力的技能和防具。战斗开始后就直下将左边门口堵住，这样敌人就会在这里聚集成团，操纵黑魔道士释放魔法能有效地提高战斗效率。NPCディリータ会独自往地图的左边前进，玩家可以派出一名队员跟随他，一来是防止其抢夺经验值，二来也可以在其遇到危机时给予照应。

**小提示**：战斗胜利后贸易都市ドーター的商店里有强化三种属性魔法的魔杖贩卖，玩家可以为自己的黑魔道士配备上，这样能使得其对Faith数值高的敌人造成更高的伤害。

## Battle－07　盗贼の砦

限制出场人数：4人
胜利条件：打倒ミルウーダ
天气：雨　　推荐等级：5～8级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | B，2 | 毒消し | フレイムロッド |
| 2 | C，2 | 目药 | アイスロッド |
| 3 | F，3 | やまびこ草 | ホワイトスタッフ |
| 4 | J，12 | フェニックスの尾 | ロングボウ |

**敌军单位**

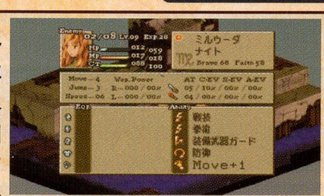
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ミルウーダ | ナイト | 7 |
| 2. | —— | 白魔道士 | 5 |
| 3. | —— | シーフ | 4 |
| 4. | —— | シーフ | 5 |
| 5. | —— | 白魔道士 | 6 |
| 6. | —— | シーフ | 6 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |
| 2. | アルガス | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | 1 | 2 | ② | ① | | | | | |
| 3 | | ③ | | | | 3 | ④ | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | ⑤ | | | | | |
| 6 | | | | ⑥ | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | ① | | ② | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | 4 |

**要点解说**：敌方初次出现盗贼，注意他们的魅惑攻击，中了的话要尽快扔石头让同伴清醒。3号位的盗贼持有令角色陷入“沉默”状态的武器，魔导士中了招会相当不方便，千万要留意。BOSS ミルウーダ的能力还不错，最好是集中火力在一回合内将其击倒。


▲利用偷盗将BOSS身上的武具“扒”光后就能轻松打倒！

**小提示**：战斗结束后剑士アルガス会自动离队。

## Battle－08　レナリア台地

限制出场人数：5人
胜利条件：打倒ミルウーダ
天气：晴　　推荐等级：6～9级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | C，3 | ポーション | バックラー |
| 2 | E，7 | ハイポーション | アイアンヘルム |
| 3 | F，1 | 毒消し | 赤ずきん |
| 4 | K，5 | 目药 | ブロンズアーマー |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ミルウーダ | ナイト | 8 |
| 2. | —— | 黑魔道士 | 6 |
| 3. | —— | ナイト | 6 |
| 4. | —— | 时魔道士 | 5 |
| 5. | —— | 黑魔道士 | 5 |
| 6. | —— | ナイト | 5 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | ② | | ④ | | | | | |
| 2 | | | | | | | ⑤ | | ① | | |
| 3 | | ⑥ | 1 | | | ③ | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | 4 |
| 6 | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | 2 | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | ① | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |

**要点解说**：这次的胜利条件和前一战是一样的，不过敌人要强一点，需要玩家引起注意的是敌阵营中的时魔道士，他们会使用“加速”、“缓慢”等异常状态魔法来辅助战斗，好在其HP并不高，要打倒也并非难事情。推荐将地图上的杂兵清理干净后再去挑战BOSS ミルウーダ。



▲如果一出来就猛冲的话会身陷敌人的魔法阵，最好是派出弓箭手在远处消耗他们的HP。

**小提示**：主角如果在战斗中被击倒（被我方人员击倒的不算）的话会发生于ミルウーダ的剧情对话，然后系统会自动将主角复活一次，算是ミルウーダ报了上一仗落败后主角的不杀之恩。

## Battle－09　风车小屋

限制出场人数：4人
胜利条件：将ウィーグラフ的体力削弱至35以下
天气：晴　　推荐等级：7～10级

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I，1 | 目药 | シルクのローブ |
| 2 | C，3 | ハイポーション | チェインメイル |
| 3 | E，6 | 毒消し | チェインプレイト |
| 4 | D，10 | ポーション | ブロンズシールド |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ウィーグラフ | ホワイトナイト | 9 |
| 2. | —— | モンク | 6 |
| 3. | ボコ | チョコボ | 7 |
| 4. | —— | ナイト | 6 |
| 5. | —— | モンク | 7 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | | ① | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | 2 | | | |
| 6 | | | ② | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | ④ | | | | |
| 9 | | | 3 | | | ① | | ⑤ |
| 10 | | | | | | | ③ | 4 |

**要点解说**：ウィーグラフ拥有强大的范围性主动技能“圣剑技”，弱小的同伴会受到致命的打击。为了摆脱这种不利状况，我军单位可以选择骑士的“ウエポンブレイク”技能将他的武器破坏掉又或直接使用盗贼把武器偷过来，没有武器的ウィーグラフ实力大打折扣。其余敌人对玩家的威胁并不算大，只是那只陆行鸟的回复技能会给战斗带来一些麻烦，可尽早打倒。



▲偷盗的成功率在35%左右，比较考验玩家的RP。

## Battle－10 ジークデン砦

限制出场人数：2+2人
胜利条件：打倒剑士アルガス
天气：雪　　推荐等级：8～11级

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | 1 |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | 2 | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | 3 | | | ① | ② |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | 4 | | ① | | | |
| 11 | | | | | ④ | ③ | | | |
| 12 | ⑥ | | | | | | | ② | |
| 13 | | | ⑤ | | | | | | |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ウィーグラフ | ホワイトナイト | 9 |
| 2. | —— | モンク | 6 |
| 3. | ボコ | チョコボ | 7 |
| 4. | —— | ナイト | 6 |
| 5. | —— | モンク | 7 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I，1 | 目药 | シルクのローブ |
| 2 | C，3 | ハイポーション | チェインメイル |
| 3 | E，6 | 毒消し | チェインプレイト |
| 4 | D，10 | ポーション | ブロンズシールド |

***要点解说：*** 第一章的最终战，难度自然也不小，在Battle－03中做出的选择能令主角在与アルガス的对话结束后Brave+10（如果Battle－03中是选择的第一项，那么对话结束后主角Brave－10）。敌人的黑魔道士会因为属性强化武器而威力提升，而我方同伴被分割在两处也造成了不小的麻烦。选择出击人员以及出击位置都要仔细考虑，作战时右侧同伴尽快和主角合流，左侧主角等人不要轻易前进，可借助建筑物引アルガス过来。这家伙由于装备有“オートポーション”技能使得他每次受到攻击后都会以Brave%的几率自动进行药剂回复，好在他的Faith值较高，使用威力高的魔法能给他造成较大的伤害。至于NPCディリータ可以任由他行动，即使战斗不能了也不会有任何影响。




▲アルガス使用的武器能附加“黑暗”效果，不要忘记携带一定数量的“目药”。

## Chapter 2　利用する者される者

**章节简要流程**

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Event－15 | 女王オヴェリアの祈り | 自动发生 |
| Event－16 | オヴェリア诱拐 | 自动发生 |
| Event－17 | オヴェリア追迹 | 自动发生 |
| Battle－11 | 贸易都市ドーター | 第二章到达贸易都市ドーター |
| Battle－12 | アラグアイの森 | 到达アラグアイの森后 |
| Battle－13 | ゼイレキレの泷 | 到达ゼイレキレの泷后 |
| Event－18 | ディリータとの再会 | Battle－13结束后 |
| Battle－14 | 城塞都市ザランダ | 到达城塞都市ザランダ |
| Event－19 | 机工士 | Battle－14结束后发生 |
| Event－20 | オヴェリアの不安 | 离开城塞都市ザランダ后 |
| Battle－15 | バリアスの丘 | 到达バリアスの丘 |
| Event－21 | ダイスダータの奸计 | Battle－15结束后 |
| Event－22 | ドラクロワ枢机卿と圣石 | 到达ライオネル城 |
| Battle－16 | ツイゴリス湿原 | 到达ツイゴリス湿原后 |
| Event－23 | 圣石に群がる者ども | Battle－16结束后 |
| Battle－17 | 机工都市ゴーグ | 到达机工都市ゴーグ后离开 |
| Event－24 | ベスロディオ救出 | Battle－17结束后 |
| Event－25 | ディリータの忠告 | 到达贸易都市ウォージリス |
| Event－26 | 枢机卿の怒り | 离开贸易都市ウォージリス |
| Battle－18 | バリアスの谷 | 到达バリアスの谷 |
| Battle－19 | ゴルゴラルダ处刑场 | 到达ゴルゴラルダ处刑场 |
| Event－27 | 利用する者される者 | Battle－19结束后 |
| Battle－20 | ライオネル城城门前 | Event－27发生后到达ライオネル城 |
| Battle－21 | ゼイレキレの泷 | 自动发生 |
| Event－28 | ミルウーダへの誓い | 自动发生 |
| Battle－22 | ライオネル城城内 | Battle－21结束后 |
| Event－29 | 狮子战争勃发 | Battle－22结束后发生 |

## Check Point

1.第2章开始是主角ラムザ的“见习い战士”这个职业会得到一定的强化：盾、兜、铠装备限制解除的同时还能学习提升Brave值的“はげます”技能，非常好用。
2.在第2章中，主角ラムザ会有几处与敌BOSS单挑的战斗，一定要让他习得“ウエポンブレイク”或“武器を盗む”这两个技能中的任意一个，这样会使得单挑的难度下降许多。
3.枪、铳和刀等新武器会在商店中首次上架，使用这类武器的龙骑士、话术士和侍等职业此时才能发挥出真正的实力，好好地进行培养吧。

## Battle－11 贸易都市ドーター

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：9～12级

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | 10 |
| 2. | ガフガリオン | —— | 10 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | ① | | ② | | | 2 |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | 3 | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | 1 |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | 4 | | | ② | | | ① | | |
| 11 | | | | | | | | | |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | シーフ | 10 |
| 2. | —— | 黑魔道士 | 9 |
| 3. | —— | 弓使い | 9 |
| 4. | —— | シーフ | 11 |
| 5. | —— | 弓使い | 10 |
| 6. | —— | シーフ | 9 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I，7 | エーテル | ラウンドシールド |
| 2 | I，1 | やまびこ草 | バルビュータ |
| 3 | C，5 | ハイポーション | 手里剑 |
| 4 | A，10 | ポーション | 冰の弓 |

***要点解说：*** 我方加入的两名NPC角色ガフガリオン和アグリアス有着极为强劲的实力，不想让他们抢经验值的话可以事先卸下他们的装备。敌人占据着高处的有利地形，玩家可以将出战人员的Jump值提升到4以上后依靠两侧的建筑物往坡上攀爬前行，避免受到太大的伤害。另外，敌方的盗贼会使用“魅惑”技能，我方女性角色中招后可以投掷石头将她们砸醒。




▲本关地图左方烟囱顶处的隐藏物品“冰の弓”是把不错的武器，尽量弄到手吧。

## Battle－12 アラグアイの森

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：10～13级

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | —— |
| 2. | ガフガリオン | —— | —— |
| 3. | ボコ | チョコボ | 10 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | ① | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | ② | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | 2 | | | | |
| 5 | | | 1 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | ④ | | | | ③ | | | |
| 9 | | | | | ① | 3 | | ⑤ | | |
| 10 | | ⑥ | | | | | | | | |
| 11 | | | | ③ | | | ② | | | |
| 12 | | | | | | | | | | 4 |

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ブラックゴブリン | 13 |
| 2. | —— | ゴブリン | 10 |
| 3. | —— | ゴブリン | 9 |
| 4. | —— | ゴブリン | 9 |
| 5. | —— | ゴブリン | 8 |
| 6. | —— | ゴブリン | 9 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | C，5 | フェニックスの尾 | ミスリルアーマー |
| 2 | F，4 | 金の针 | ヘッドギア |
| 3 | F，9 | ポーション | ミスリルベスト |
| 4 | J，12 | ハイポーション | スパイクシューズ |

***要点解说：*** 战前的分支如果选择“早く森を抜けなければ…。”那么只需要将敌全灭；如果选“大事な战力になるかも？”那么除了将敌全灭外还要保证陆行鸟不被击倒。陆行鸟一开始会自动往左上角的角落里移动，我方角色要快速往前移动以吸引敌人的注意力，以免他们集中攻击陆行鸟。ゴブリン

的弱点是冰属性的，上一章获得的“冰之弓”和魔道士们的冰魔法都能有效地帮助玩家剿灭敌人。

**小提示：**在下一场战斗中黑暗剑士ガフガリオン会叛变，为了在对付他的时候不会太困难，请事先将他的装备全部卸除并转职为较弱的道具士等职业。




▲推荐玩家选择第二项，这样过关后陆行鸟会加入。

## Battle－13 ゼイレキレの洸

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：11～14级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ガフガリオン | 脱离队伍时的职业 | —— |
| 2. | —— | ナイト | 11 |
| 3. | —— | ナイト | 10 |
| 4. | —— | ナイト | 9 |
| 5. | —— | ナイト | 8 |
| 6. | —— | ナイト | 8 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | D，10 | エーテル | 革のマント |
| 2 | C，6 | やまびこ草 | プラチナメッサー |
| 3 | E，3 | フェニックスの尾 | ポイズンロッド |
| 4 | E，4 | 金の针 | さんごの剣 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | —— |
| 2. | ディリータ | ホーリーナイト | 11 |
| 3. | オヴェリア | プリンセス | 5 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | 3 | | | | | |
| 4 | | | | | 4 | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | ⑥ | | 2 | | | | | | | ④ |
| 7 | | | | | ③ | ② | | | ② | |
| 8 | ③ | | | | | | | | | ⑤ |
| 9 | | ① | | | | | | | | |
| 10 | | | | ① | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | |

**要点解说：**只要之前将ガフガリオン的装备全部卸下，那么要击倒他将是一件非常容易的事情。圣骑士ディリータ可不用担心他的安危，放心地让他去对付附近的敌骑士吧。我方要做的就是尽快靠近公主オヴェリア为她回复HP和MP，而她也会施放强力的マバリア（附加加速、自动复活等多种正面状态）魔法作为回报。



▲弓箭手登上山崖后攻击范围的优势会很明显地体现出来。

## Battle－14 城塞都市ザランダ

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：12～15级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ナイト | 13 |
| 2. | —— | 弓使い | 12 |
| 3. | —— | 黑魔道士 | 12 |
| 4. | —— | ナイト | 11 |
| 5. | —— | 弓使い | 11 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 11 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | E，1 | エーテル | ミスリルシールド |
| 2 | H，7 | やまびこ草 | ミスリルヘルム |
| 3 | A，4 | ハイポーション | サイプレスパイル |
| 4 | A，11 | ポーション | 蛇の杖 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | —— |
| 2. | ムスタディオ | 机工士 | 10 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | 1 | | | | | |
| 2 | | | | | | ② | ④ | | | |
| 3 | | ⑤ | | | | | | | | |
| 4 | 3 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | ① | | | |
| 7 | | | | | | ③ | | ⑥ | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | ② | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | 4 | | | | | | | | | |
| 12 | ① | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | |

**要点解说：**战前分支选择“关わりたくはないが…。”我方出战队员Brave+5，只需要敌全灭。选择“放ってはおけないな！”我方出战人员Brave+10，但是要保证机工士ムスタディオ不被击倒。本战场中间有一道高墙，Jump能力高的角色可以直接越过，不然只有从侧门绕过去才能进入战斗，非常浪费时间。ムスタディオ在初回行动的时候就会爬到高墙上，我方角色要迅速移动过去帮忙吸引火力，不然他绝对承受不住敌黑魔道士和弓手的联袂攻击。另外，推荐让弓箭手爬到城门上点杀敌方黑魔道士。



◀魔法系角色可以中央高墙为天然屏障赐机发动攻击。

## Battle－15 バリアスの丘

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：13～16级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ナイト | 14 |
| 2. | —— | ナイト | 13 |
| 3. | —— | 弓使い | 13 |
| 4. | —— | 召唤士 | 12 |
| 5. | —— | 弓使い | 11 |
| 6. | —— | 召唤士 | 11 |

**隐藏道具资料**

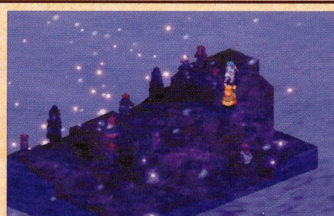
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I，6 | フェニックスの尾 | プレイトメイル |
| 2 | G，1 | ハイポーション | パワーリスト |
| 3 | C，11 | 金の针 | 三角帽子 |
| 4 | C，3 | ポーション | アダマンベスト |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | —— |
| 2. | ムスタディオ | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | 2 | | |
| 2 | | ⑥ | | | | | | | ④ |
| 3 | | | 4 | | ① | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | ⑤ | | ③ | | | |
| 6 | | | ② | | | | | | 1 |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | 3 | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | ② | | | | | ① | | |
| 14 | | | | | | | | | |

**要点解说：**敌方阵容中首次出现“召唤士”，其大范围且会自动识别敌我目标的召唤魔法确实是令人头痛，决不能掉以轻心。ムスタディオ在战斗初会主动攻击左侧的召幻士，但他的攻击力和命中率都不太理想，玩家可以派弓箭手利用悬崖地形对其进行辅助。至于右侧的召唤士可以选择高物理攻击又或3级黑魔法直接秒杀。地图中间的骑士部队让掌握有“ハメドる”技能拳法家去正面迎击。



▲召唤魔法非常强劲，多利用魔法咏唱的间隙对召唤士发动猛烈攻击。

**小提示：**战斗结束后王女オヴェリア和圣骑士アグリアス会自动离队。

## Battle－16 ツイゴリス湿原

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：14～17级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | スケルトン | 14 |
| 2. | —— | ボーンスナッチ | 14 |
| 3. | —— | スケルトン | 13 |
| 4. | —— | グール | 12 |
| 5. | —— | グール | 13 |
| 6. | —— | フロータイボール、うりぼう、モルボル随机出现其中的一个 | 变化 |

**NPC**

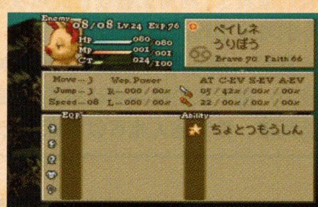
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ムスタディオ | —— | —— |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | L，11 | エーテル | 阿修罗 |
| 2 | H，8 | やまびこ草 | 虎铁 |
| 3 | K，1 | フェニックスの尾 | ロマンダ铳 |
| 4 | A，6 | 金の针 | 巨人の斧 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | ③ | | | 3 | |
| 2 | | | | ⑥ | | | | | | | | |
| 3 | ⑤ | | | | | | ② | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | |
| 6 | 4 | | | | ④ | | | | | ① | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | 2 | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | ① | | | | | | | | 1 |
| 12 | | | | | | | | | | | | |

**要点解说：**本战在沼泽中进行，解毒药和解毒技能是必不可少，要想免受沼毒之苦的话可以选用弓箭手来进行攻略。由于敌人属于不死系，向它们投掷“フェニックスの尾”或使用白魔法“ケアル”都能给予重大的伤害，不过要留意被打倒的敌人会在三回合后自动复活。另外，机工士的“邪心封印”技能可以直接将骷髅怪石化，可以好好利用。本战中有一定的几率会遇上うりぼう，用话术师的“劝诱”技能将它拉拢过来后会繁殖大量的猪，只要将它们密猎以后就能在毛皮骨肉店里买到珍惜道具。




▲无论S/L多少次都要将小猪刷出来。

## Battle－17 机工都市ゴーグ

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：15～18级

敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | シーフ | 15 |
| 2. | —— | 弓使い | 14 |
| 3. | —— | 弓使い | 14 |
| 4. | —— | 召唤士 | 13 |
| 5. | —— | シーフ | 13 |
| 6. | —— | 召唤士 | 12 |

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ムスタディオ | 机工士 | 12 |

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | C，11 | やまびこ草 | バトルディクト |
| 2 | E，4 | エーテル | ラミアの竪琴 |
| 3 | F，3 | ポーション | クロスボウ |
| 4 | I，3 | ハイポーション | ライトニングボウ |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | ④ | | | | |
| 2 | | | ① | | | ⑥ | | | |
| 3 | | ⑤ | | | | 3 | ② | ③ | 4 |
| 4 | | | | | 2 | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | ② | | | | | | |
| 7 | | | ① | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | 1 | | | | | | |

**要点解说：** 人质ムスタディオ在战前就被卸掉了所有装备，不过即使是战斗不能也不会有任何影响，可以放任不管。玩家首先要照顾的是敌召唤士，利用射程超远的铳两枪就能解决一个，其次是有“魅惑”技能的盗贼，用女性角色去对付她们便不会受到其技能的影响。



▲用龙骑士的跳跃术来对付敌召唤士也是不错的选择。

## Battle－18 バリアスの谷

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：16～19级

敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ナイト | 15 |
| 2. | —— | 弓使い | 15 |
| 3. | —— | 黑魔道士 | 15 |
| 4. | —— | ナイト | 14 |
| 5. | —— | 弓使い | 14 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 14 |

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | ホーリーナイト | 12 |

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | B，10 | フェニックスの尾 | バトルバンブー |
| 2 | L，5 | ポーション | かとんのたま |
| 3 | L，1 | ハイポーション | ひょうすいのたま |
| 4 | A，1 | 金の針 | ジャベリン |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | | | | | | | | | | | 3 |
| 2 | | ② | | | ① | | | | | | | |
| 3 | | | ④ | | | | | | | ③ | ⑤ | |
| 4 | | ⑥ | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | 2 |
| 6 | | | | | ① | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | 1 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | |

**要点解说：** 本战需要将队伍人员分为两组，战斗开始后被分配在河左岸的队员要全力往前冲营救アグリアス，一旦她被打倒游戏就会结束。像龙骑士这种能攻击两格的队员一定要放在排头，配合“攻击力UP”技能可以直接秒杀敌人的魔法单位。河右岸可以派出两名装备铳的道具士，利用武器攻击距离优势点杀本侧碍事的黑魔道士，这样能使战斗的难度下降许多。



▲利用铳的远程攻击可以轻松解决掉HP低下的敌魔法单位。

**小提示：** 战斗胜利之后アグリアス正式加入，她的圣剑技会是我方的重要战力！接下来的战斗会比较困难，建议多去练练级，让アグリアス多学一些圣剑技，而其他人也可以考虑转出高级职业。

## Battle－19 ゴルゴラルダ处刑场

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：17～21级

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | H，1 | 金の针 | ゴールドヘルム |
| 2 | E，8 | やまびこ草 | ゴールドシールド |
| 3 | H，3 | フェニックスの尾 | グリーンベレー |
| 4 | A，3 | エーテル | らいじんのたま |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | ⑧ | | | | | | | ⑥ | |
| 2 | | | | | | ⑦ | | | | | |
| 3 | | | | | | | | 3 | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | ③ | | | | | |
| 7 | | ⑤ | | | | ① | | | | | |
| 8 | | | | | 2 | | | | | | |
| 9 | | | | | ② | | ④ | 1 | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |

敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ガフガリオン | ダークナイト | 17 |
| 2. | —— | ナイト | 16 |
| 3. | —— | 弓使い | 16 |
| 4. | —— | ナイト | 15 |
| 5. | —— | 弓使い | 15 |
| 6. | —— | 时魔道士 | 15 |
| 7. | —— | ナイト | 14 |
| 8. | —— | 时魔道士 | 14 |

**要点解说：** 到目前为止最难的战斗，暗黑骑士ガフガリオン再次作为我们的敌人出现，由于这次的胜利条件是敌全灭，打倒他之后还要进行漫长的战斗。第一小队建议出一个舞娘，对敌人造成多种异常状态的舞蹈会让战斗轻松很多；第二小队会被敌人重点围攻，推荐忍者＋拳术士的搭配，忍者装备上偷盗或是武器破坏的技能，战斗行动后直接移动到ガフガリオン身边偷盗或者破坏他手中武器，这样他也就变成了废人一个。上章结束时加入的アグリアス显示出强劲的实力，利用其“圣剑技”无视地形高低的特性来清理城墙上的杂兵会非常快捷。


▲利用忍者速度的优势一开场就将BOSS的武器缴获。

**小提示：** 接下来是两场连续战斗，在出发之前不要忘了去贸易都市ウォージリス的商店里购买一些“まもりの指轮”以及“ラバーシューズ”，不然游戏可能就此卡住过不去。

## Battle－20 ライオネル城城门前

限制出场人数：1+4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：18～22级

敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ガフガリオン | ダークナイト | 18 |
| 2. | —— | 弓使い | 17 |
| 3. | —— | ナイト | 16 |
| 4. | —— | ナイト | 15 |
| 5. | —— | ナイト | 15 |
| 6. | —— | 弓使い | 15 |
| 7. | —— | 召唤士 | 15 |

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | G，13 | ポーション | 魔术师のローブ |
| 2 | F，8 | エーテル | ラバーシューズ |
| 3 | G，2 | ハイポーション | 魔术士の服 |
| 4 | H，8 | やまびこ草 | ゴールドアーマー |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | ⑤ | | | ⑦ | | | | |
| 2 | | | ② | ③ | | | 3 | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | ④ | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | ⑥ | |
| 8 | | | | | | 2 | | 4 | |
| 9 | | | | ① | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | 1 | | |
| 14 | | | | ① | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |

**要点解说：** 主角一出来便被困在了城墙内，被迫单独面对BOSS ガフガリオン。如果玩家的主角锻炼得够强的话可以直接沿用上个关卡的战术偷盗或破坏掉BOSS的武器，然后轻松地将他击倒；感觉比较吃力的话可以装备上“テレポ”技能跳到墙外与同伴汇合，将杂兵清理干净后再回头来对付BOSS。城墙外的杂兵大多都是使用的雷属性武器，而之前购买的饰品“ラバーシューズ”能完全吸收雷属性伤害，剩下的敌人中只有召唤士还有一定威胁，相信利用城外平坦的地形能迅速将他们解决。



▲没有武器后，BOSS就不能施展无耻的吸血剑技了。

## Battle－21 ゼイレキレの泷

限制出场人数：剧情固定
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：——

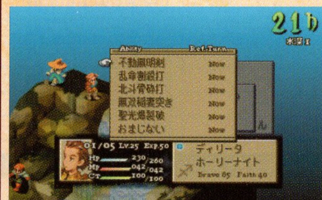
敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 黑魔道士 | 15 |
| 2. | —— | ナイト | 14 |
| 3. | —— | 弓使い | 14 |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 2 | オヴェリア | プリンセス | 8 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | ① | | | | | | | |
| 2 | | ② | | | | | | | | |
| 3 | | | ③ | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | ① | | |
| 7 | | | | | ② | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | |

**要点解说：**PSP 版的新增战斗之一，难度非常小，ディリータ的战斗能力极强，对敌人使用"圣剑技"基本上都是秒杀。王女オヴェリア虽然攻击力很弱，但她会不停地使用"マバリア"来提升状态能力及回复，因此不用贴身保护。



▲技能一大堆，随便选一个就能秒杀敌方角色。

| 章节简要流程 | | |
|---|---|---|
| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
| Battle－32 | ユーグォの森 | 到达ユーグォの森 |
| Event－42 | バリンテン大公の野望 | Battle－32 结束后发生 |
| Battle－33 | リオファネス城城门前 | 到达リオファネス城 |
| Event－43 | 脱出するアルマ | Battle－33 结束后发生 |
| Battle－34 | リオファネス城城内 | Event－43 结束后发生 |
| Event－44 | 惨剧の痕 | Battle－34 结束后发生 |
| Battle－35 | リオファネス城屋上 | Event－44 结束后发生 |
| Event－45 | もうひとつの力 | Battle－35 结束后发生 |
| Event－46 | 伪らざる心 | Event－45 结束后发生 |

## Check Point

1. 在本章节中玩家要经历多场连续战斗，如オーボンヌ修道院和リオファネス城的三连战，特别是后者更位游戏中数一数二的高难度关卡，因此玩家必须对我方成员进行针对性的培养。主角等主力作战单位可向侍、忍者、算术士等强力职业发展，习得"算术"、"白刃取り"、"高低差无视"等技能会对今后的战斗更为有利。

## Battle－22 ライオネル城城内

限制出场人数：5 人
胜利条件：打倒不净王キュクレイン
天气：晴 推荐等级：19～24 级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | キュクレイン | 不净王 | —— |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | E，5 | ポーション | まもりの指轮 |
| 2 | E，4 | エーテル | 魔道士のマント |
| 3 | B，5 | ハイポーション | まもりの腕轮 |
| 4 | B，4 | 万能药 | 备前长船 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | ① | | | | | |
| 5 | | 3 | | | 1 | | | ① | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |

**要点解说：**不净王キュクレイン是一名会使用多种异常状态攻击术的 BOSS："バイオ"的威力不俗并带有大面积的石化效果；"噩梦"能够让目标陷入睡眠、移动不能、缓慢以及死亡宣告等状态。这些魔法都是无视对手的魔法回避率强制命中的，因此玩家一定要装备"まもりの指轮"来防御异常状态。不净王キュクレイン的体力是用???来表示的，其实际数值为450左右，阴阳士的"命吸唱"技能一次能吸取其最大HP的1/4，推荐使用。另外，黑魔法也能对它造成重大伤害。由于敌人只有BOSS一人，在掌握了战斗要点之后本关的难度并不算太高。



▲角色行动的时候一定要分散开来，防止BOSS的状态系魔法大面积命中。

## Battle－23 炭矿都市ゴルランド

限制出场人数：5 人
胜利条件：敌全灭
天气：晴 推荐等级：20～25 级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | アイテム士 | 21 |
| 2. | —— | アイテム士 | 21 |
| 3. | —— | シーフ | 21 |
| 4. | —— | シーフ | 20 |
| 5. | —— | シーフ | 19 |
| 6. | —— | 话术士 | 18 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | C，8 | ハイポーション | クロスヘルム |
| 2 | G，5 | ポーション | スピア |
| 3 | B，5 | 圣水 | フレイル |
| 4 | J，1 | フェニックスの尾 | 魔术师の杖 |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | 4 |
| 2 | | ⑤ | | | | | | ④ | | |
| 3 | | | | ② | | ⑥ | | | | |
| 4 | | | ① | | | | | | | |
| 5 | | 3 | | | | | 2 | | | |
| 6 | | | | ③ | | ① | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | 1 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | オーラン | 占星术士 | 18 |



▲像"星天停止"这样无赖的技能我方是肯定无法习得的，残念……

**要点解说：**敌方的盗贼会优先盗取我方角色装备，因此本战的重点要放在防盗上。"メンテナンス"技能是冲锋陷阵的人员所必备的。NPCオーラン会隔回施放"星天停止"，这招能使版面内的所有敌人一定几率停止行动，对我方帮助很大。本关地形起伏厉害，出战的角色要提升 Jump 能力。

**小提示：**第三章开始"毛皮骨肉店"开张，只要在战斗中让装备了密猎技能的角色用物理攻击杀死怪物就能将它们转化为宝物道具在这里出售。

## Chapter 3 伪らざる者

| 章节简要流程 | | |
|---|---|---|
| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
| Event－30 | 雷神シド | 自动发生 |
| Battle－23 | 炭矿都市ゴルランド | 到达炭矿都市ゴルランド后 |
| Event－31 | 占星术士オーランとの出会い | Battle－23 结束后发生 |
| Event－32 | ザルバッグとの再会 | 到达王都ルザリア |
| Battle－24 | ルザリア城里门 | 离开王都ルザリア |
| Event－33 | "异端者"として | Battle－24 结束后发生 |
| Event－34 | シモンの告白 | Event－33 后回到オーボンヌ修道院 |
| Battle－25 | 地下书库 地下二阶 | Event－34 结束后发生 |
| Battle－26 | 地下书库 地下三阶 | Battle－25 结束后发生 |
| Battle－27 | 地下书库 地下一阶 | Battle－26 结束后发生 |
| Event－35 | 魔人ベリアス | Battle－27 结束后发生 |
| Event－36 | グルモニーク圣典 | ブレイブストーリー查看可能 |
| Event－37 | オヴェリアとディリータ | Event－34 发生后离开贸易都市ドーター |
| Battle－28 | ゼクラス砂漠 | 到达ゼクラス砂漠 |
| Event－38 | 逃走剧 | Battle－28 结束后发生 |
| Event－39 | ハンターの少年 | Event－38 结束后发生 |
| Battle－29 | グローグの丘 | 到达グローグの丘 |
| Event－40 | 雷神シドの息子 | Battle－29 结束后发生 |
| Battle－30 | 城塞都市ヤードー | 到达城塞都市ヤードー |
| Event－41 | 天道士ラファ | Battle－30 结束后发生 |
| Battle－31 | ゼルテニア城の教会迹 | 自动发生 |

## Battle－24 ルザリア城里门

限制出场人数：3+2 人
胜利条件：将ザルモゥ的HP削弱至20%以下
天气：晴 推荐等级：20～25 级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | ザルモゥ | ハイプリースト | 24 |
| 2. | —— | ナイト | 22 |
| 3. | —— | ナイト | 22 |
| 4. | —— | モンク | 21 |
| 5. | —— | モンク | 21 |
| 6. | —— | ナイト | 22 |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | アルマ | クレリック | 3 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | A，1 | エーテル | ブリガンダイン |
| 2 | J，1 | 圣水 | 古代の剑 |
| 3 | J，3 | フェニックスの尾 | 忍び刀 |
| 4 | I，11 | 万能药 | ダイアの腕轮 |

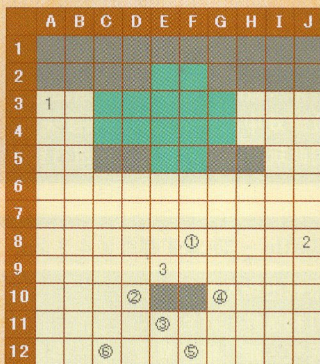
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | | | | | | | | | 2 |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | 3 |
| 4 | | | | | ② | ① | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | ① | | | | |
| 10 | | | | ② | | | | ③ | | |
| 11 | | | ⑥ | | | ④ | | | ⑤ | |

**要点解说：**本战斗我方会难得占有地形优势，敌部队除BOSS外全是近身单位，我军魔法师、弓箭手以及道具士（装备铳枪）都可以大显身手了。派两名体力较高的角色将两端路口堵住，然后就可以将敌人至身于火力交差网中。BOSSザルモゥ装备有"矢かわし"技能以及"白のローブ"，能令弓矢无效化以及三属性魔法伤害减半，使用召唤魔法或者直接用物理攻击效果会比较好。アルマ会跟随在主角身后并释放守护能力极强的"マバリア"魔法，主角不宜冲得太靠前。

**小提示：**接下来是オーボンヌ修道院的三连战，事先做好购物、练级等多方面的准备。

## Battle－25 地下书库 地下二阶

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：－　　推荐等级：22～27级



**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 龙骑士 | 25 |
| 2. | —— | 龙骑士 | 25 |
| 3. | —— | アイテム士 | 24 |
| 4. | —— | 龙骑士 | 24 |
| 5. | —— | 时魔道士 | 23 |
| 6. | —— | 时魔道士 | 22 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A，3 | ポーション | 村雨 |
| 2 | J，8 | 万能药 | じゃこうしゃく |
| 3 | E，9 | ハイポーション | ポイズンボウ |
| 4 | F，12 | エーテル | ミスリルの弓 |



▲弓箭手们的攻击范围几乎可以覆盖到全

**要点解说：**龙骑士的攻击力和跳跃攻击会给我方的魔法系同伴造成致命伤害，尽量用我方的物理系同伴冲上去吸引火力，同时利用远程攻击消灭后方不断为同伴加速的时魔道士。此外破坏或者偷盗这些龙骑士的武器也是常用战术，不论是诗人的全体加速还是舞娘的敌全体异常状态都能加快我方胜利的步伐。由于敌方多数为物理攻击单位，召唤术"ゴーレム"可为我方挡掉不少攻击。

## Battle－26 地下书库 地下三阶

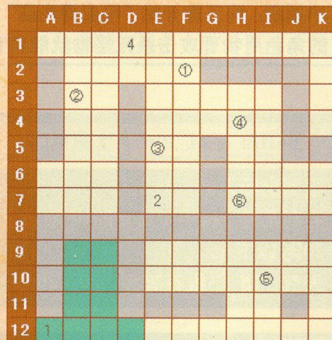
限制出场人数：5人
胜利条件：将イズルード的HP削弱至20%以下
天气：－　　推荐等级：22～27级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | イズルード | ナイトブレード | 26 |
| 2. | —— | ナイト | 24 |
| 3. | —— | ナイト | 23 |
| 4. | —— | 弓使い | 23 |
| 5. | —— | 召唤士 | 22 |
| 6. | —— | 弓使い | 21 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A，12 | フェニックスの尾 | Cのバッグ |
| 2 | E，7 | 圣水 | アイスシールド |
| 3 | B，3 | ポーション | フレイムシールド |
| 4 | D，1 | ハイポーション | ねじり鉢巻き |



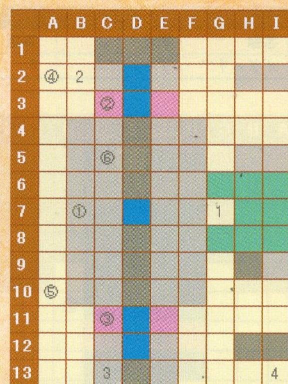


▲跳跃能力只要达到4以上就可以利用石床进行攻击。

**要点解说：**这关要注意BOSSイズルード的跳跃攻击，一些咏唱时间较长的魔法和弓箭手的蓄力攻击尤其要慎用。敌方除了一位召唤士之外都是物理攻击单位，召唤术"ゴーレム"仍然可以发挥重要作用，注意召唤士的MP补充，使用物品或者配合拳术士都行。BOSSイズルード身上的装备偷窃、破坏不可，采用围攻战术会比较有效。

## Battle－27 地下书库 地下一阶

限制出场人数：5人
胜利条件：打倒ウィーグラフ
天气：－　　推荐等级：22～27级



**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ウィーグラフ | ホワイトナイト | 27 |
| 2. | —— | ナイト | 24 |
| 3. | —— | ナイト | 24 |
| 4. | —— | 弓使い | 23 |
| 5. | —— | 黑魔道士 | 22 |
| 6. | —— | 弓使い | 21 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | G，7 | フェニックスの尾 | リフレクトリング |
| 2 | B，2 | エーテル | フェザーブーツ |
| 3 | C，13 | 万能药 | 魔力の小手 |
| 4 | I，13 | 圣水 | ン・カイの腕轮 |



▲让速度达到9以上并学会偷盗的单位装备上Move+2，这样一开盘就能缴械BOSS武器。

**要点解说：**这次要对付的是熟人ウィーグラフ，而本战也有一些需要注意的地方。首先在于出场位置的安排，太过紧密的话一开始就可能遭到ウィーグラフ圣剑技的致命打击。玩家实际只需将ウィーグラフ打到濒死即可结束战斗，可直接进攻，尽快结束战斗，命中不足记得装上"精神统一"。

## Battle－28 ゼクラス砂漠

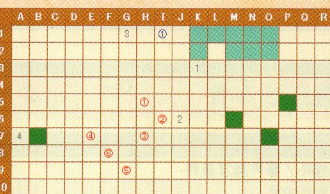
限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：25～30级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ベヒーモス | 18 |
| 2. | —— | ベヒーモス | 17 |
| 3. | —— | ベヒーモス | 16 |
| 4. | —— | キングベヒーモス | 15 |
| 5. | —— | キングベヒーモス | 16 |
| 6. | —— | ダークベヒーモス | 23 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ルッソ | モブハンター | 25 |



**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | K，3 | フェニックスの尾 | ブラインナイフ |
| 2 | J，7 | ハイポーション | サンダーロッド |
| 3 | G，1 | やまびこ草 | バトルブーツ |
| 4 | A，7 | ポーション | アイアンソード |

**要点解说：**PSP版的第二个新增战斗，《FFTA2》中的主角ルッソ登场。本战的敌人是数只ベヒーモス，而其中ダークベヒーモス和小白猪能为玩家创造出极品道具，因此一定要用话术士将它们引诱过来。战斗本身的难度并不大，由于敌人只会使用近身攻击，所以多用远程攻击和魔法来防止敌方的反击并及时为ルッソ回复体力就能顺利结束战斗。

**小提示：**战斗后ルッソ加入，他的特殊职业モブハンター自带密猎能力。另外，他的"さけぶ"技能非常好用，能为我方队员提升勇气值和速度，在以后的战斗中可更好地发挥作用。

## Battle－29 グローグの丘

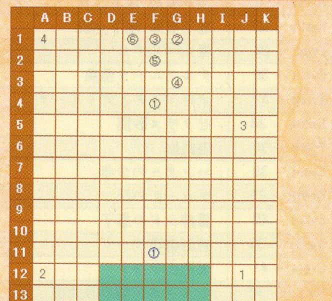
限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：25～30级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 见习い战士 | 27 |
| 2. | —— | アイテム士 | 27 |
| 3. | —— | シーフ | 27 |
| 4. | —— | アイテム士 | 26 |
| 5. | —— | 弓使い | 26 |
| 6. | —— | 见习い战士 | 25 |

**隐藏道具资料**

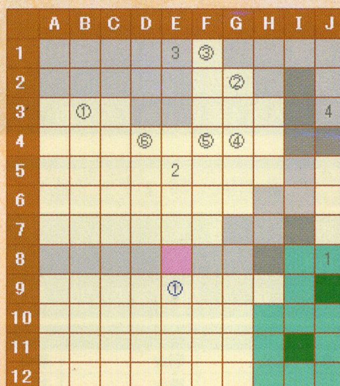
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | J，12 | エーテル | 眠りの剑 |
| 2 | A，12 | ポーション | マインゴーシュ |
| 3 | J，5 | 万能药 | 天のむら云 |
| 4 | A，1 | ハイポーション | くない |



**要点解说：** 敌人是南天骑士团的一帮逃兵，所以战斗难度不高。部分敌人身上的装备还不错，像"黑ずきん"、"力だすき"都是现目前的主力装备，手头比较紧的玩家可以进行盗窃。

## Battle－30 城塞都市ヤードー

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：25～30级



**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 召唤士 | 28 |
| 2. | —— | 召唤士 | 27 |
| 3. | —— | 忍者 | 26 |
| 4. | —— | 忍者 | 25 |
| 5. | —— | 忍者 | 24 |
| 6. | 天冥士 | マラーク | 23 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | J，8 | ポーション | ミスリル铳 |
| 2 | E，5 | フェニックスの尾 | スラッシャー |
| 3 | E，1 | 圣水 | フレイムウィップ |
| 4 | J，3 | ハイポーション | ハンティングボウ |



▲敌方忍者会投掷各种玉，我方单位如果有キャッチ技能则可以直接将它们截获。

**要点解说：** 天道士ラファ会主动向我方靠拢，因此营救难度并不算大。敌方的忍者会投掷各种道具来给予我方伤害，但威胁性更大的则是二刀流物理攻击，玩家可以派出"肉盾"角色骑士在前方吸引火力，其他人员迅速绕到背后先将召唤士解决掉，这样只剩下忍者可以用高级魔法灭之。BOSS天冥士マラーク实在弱得可以，战败后会逃跑。

## Battle－31 ゼルテニア城の教会迹

限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：－

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ディリータ | ホーリーナイト | —— |
| 2. | オヴェリア | プリンセス | —— |



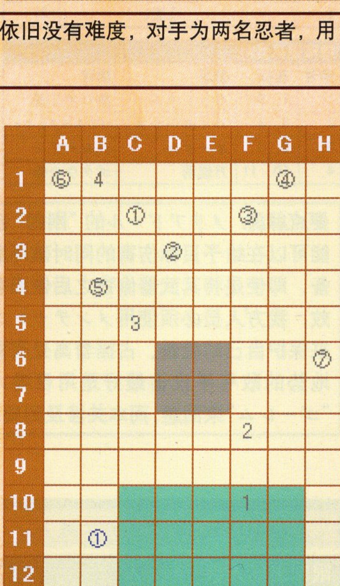
**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 忍者 | 27 |
| 2. | —— | 忍者 | 26 |

**要点解说：** PSP版的第三个新增战斗，依旧没有难度，对手为两名忍者，用ディリータ的圣剑技瞬间即可搞定。

## Battle－32 ユーグォの森

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：27～32



**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ガスト | 变化 |
| 2. | —— | レブナント | 变化 |
| 3. | —— | グール | 变化 |
| 4. | —— | 黑魔道士 | 28 |
| 5. | —— | 时魔道士 | 28 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 27 |
| 7. | —— | 时魔道士 | 27 |

**隐藏道具资料**

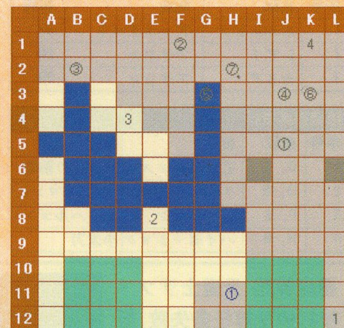
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | F，10 | 圣水 | ペルシア |
| 2 | F，8 | フェニックスの尾 | 铁扇 |
| 3 | C，5 | 万能药 | ミスリルスピア |
| 4 | B，1 | エーテル | 怪物辞典 |

**要点解说：** 对付亡灵可用白魔法、投掷道具"フェニックスの尾"、机工士的"邪心封印"等技能，除此之外并没有太值得注意的地方。物理攻击单位要专捡软柿子捏，比如蓄力状态中的敌魔道士。

**小提示：** 接下来是三场高难度的连续战，强烈建议玩家先去练练级。另外还要记得回城塞都市ヤードー补充装备，尤其是圣属性吸收的道袍カメレオンローブ。

## Battle－33 リオファネス城城门前

限制出场人数：2+3人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：28～33



**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ナイト | 29 |
| 2. | —— | 弓使い | 29 |
| 3. | —— | ナイト | 28 |
| 4. | —— | 弓使い | 28 |
| 5. | —— | ナイト | 27 |
| 6. | —— | 弓使い | 27 |
| 7. | 天冥士 | マラーク | 24 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | L，12 | 万能药 | 司祭の帽子 |
| 2 | E，8 | エーテル | ダイアヘルム |
| 3 | D，4 | ハイポーション | イージスの盾 |
| 4 | K，1 | ポーション | 风魔の手里剑 |

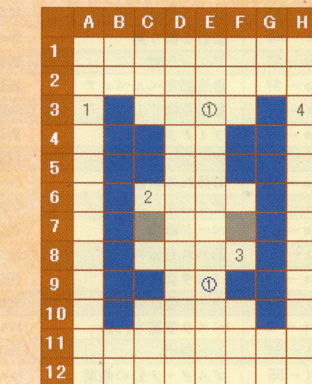



▲施放召唤术"ゴーレム"来抵消掉敌人的大部分物理攻击。

**要点解说：** 和天冥士マラーク的第二次战斗。战前准备上要将移动力和跳跃力出色的角色分在第一小组，这样能使他们迅速爬上城墙去将威胁最大的弓箭手干掉。当マラーク和ラファ两人中任意一人的HP下降至40%后就会直接从战场撤离。

## Battle－34 リオファネス城城内

限制出场人数：2+3人
胜利条件：敌全灭
天气：－　　推荐等级：28～33



**敌军单位（第一战）**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ウィーグラフ | ホワイトナイト | 28 |

**敌军单位（第二战）**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ベリアス | 魔人 | 31 |
| 2. | —— | アルケオデーモン | 27 |
| 3. | —— | アルケオデーモン | 28 |
| 4. | —— | アルケオデーモン | 29 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A，3 | ポーション | ダイアアーマー |
| 2 | C，6 | ハイポーション | 柔术道着 |
| 3 | F，8 | エーテル | カメレオンローブ |
| 4 | H，3 | 万能药 | ゲルミナスブーツ |



**要点解说：** 本关的前半部分是主角单挑ウィーグラフ，给主角装备上圣属性吸收的道袍カメレオンローブ就能令对手的圣剑技毫无威胁。第二战应该无视アルケオデーモン直接向ベリアス发起集中攻击，BOSS发动的"ダークホーリー"技能对我方造成极大的伤害，最好是用拳术家或忍者这样的高物理攻击单位在短时间内将它击倒。ベリアス的体力在1000左右，"命吸唱"、"グラビガ"等HP比例攻击技会发挥重要作用。




▲BOSS的能力很强，不能给它太多的攻击机会。

## Battle－35 リオファネス城屋上

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：28～33

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | エルムドア | アークナイト | 33 |
| 2. | レディ | アサシン | 28 |
| 3. | セリア | アサシン | 29 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | D，1 | 乙女のキッス | ヒスイの腕轮 |
| 2 | D，8 | フェニックスの尾 | エルフのマント |
| 3 | F，8 | ポーション | オリハルコン |
| 4 | H，8 | ハイポーション | 小太刀 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ラムザ | —— | —— |
| 2. | ラファ | —— | —— |

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | ① | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | ③ | | | ② | | | | | |
| 8 | | | ② | 2 | | ③ | | 4 | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | ① | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |

***要点解说：*** 天道士ラファ被打倒就算任务失败，好在只要将我方的一名队员移动到房顶后她就会知趣地往下撤。敌方的三名角色全是彪悍级的，所以系统为我方设定了只需要将他们其中任意一人打至濒死就能过关。



▲两位暗杀者身上的装备都很不错，特别是全异常状态防御的"カチューシャ"值得玩家反复S/L盗取。

## Check Point

1.游戏的最终章，各种强敌都会登场，我方也会有强力新战力加入，要好好地进行培养。"算术"技能一定要活用，它能弥补我军因出场人数限制而在战力上显示出的劣势。
2.进入第4章后主角ラムザ的"见习い战士"这个职业会大幅度强化：可以使用骑士的专用装备"エクスカリバー"；さけぶ和アルテマ两个隐藏技能学习解禁。さけぶ是可让角色的Brave、Speed、物理AT、魔法AT同时上升的便利技能。

# Chapter 4 爱にすべてを

**章节简要流程**

| 类型／序号 | 场地／事件名称 | 战斗／事件触发条件 |
|---|---|---|
| Event－47 | 暗でうごめく者ども | 自动发生 |
| Event－48 | 圣石を持つ男 | Event－47 结束后 |
| Battle－36 | ドグーラ峠 | 到达ドグーラ峠 |
| Battle－37 | 自治都市ベルベニア | 到达自治都市ベルベニア |
| Event－49 | 草笛を吹くもの | Battle－37 结束后 |
| Battle－38 | フィナス河 | 到达フィナス河 |
| Event－50 | ディリータの想い | 到达ゼルテニア城 |
| Battle－39 | 町外れの教会 | Event－50 结束后 |
| Event－51 | 止まらない齿车 | Battle－39 结束后 |
| Battle－40 | ベッド砂漠 | 到达ベッド砂漠 |
| Event－52 | 囚われた雷神シド | Battle－40 结束后 |
| Battle－41 | ベスラ要塞城壁 | 到达ベスラ要塞城壁 |
| Event－53 | ラーグ公暗杀！ | Battle－41 结束后 |
| Battle－42 | ベスラ要塞水门前 | Event－53 结束后 |
| Event－54 | シド救出 | Battle－42 结束后 |
| Event－55 | ゴルターナ公の最期 | Event－54 结束后 |
| Event－56 | 花卖りの少女 | 到达贸易都市ザーギドス |
| Battle－43 | ゲルミナス山岳 | 到达ゲルミナス山岳 |
| Battle－44 | ポエスカス湖 | 到达ポエスカス湖 |
| Event－57 | ダイスダータの野望 | Battle－44 结束后 |
| Battle－45 | ランベリー城城门前 | 到达ランベリー城 |
| Event－57 | 异形の者たち | Battle－45 结束后 |
| Battle－46 | ランベリー城城内 | Event－57 结束后 |
| Event－58 | ルカヴィの谜 | Battle－46 结束后 |
| Event－59 | ディリータの里切り | 离开ランベリー城后 |
| Event－60 | モスフングスの毒 | Event－59 结束后 |
| Battle－49 | 贸易都市ドーター | 带上メリアドール前往贸易都市ドーター |
| Battle－50 | イグーロス城城内 | 到达イグーロス城 |
| Event－61 | 教皇フューネラルの最期 | 到达圣ミュロンド寺院 |
| Battle－51 | 圣ミュロンド寺院 | Event－61 结束后 |
| Battle－52 | 圣ミュロンド寺院广间 | Battle－51 结束后 |
| Battle－53 | 圣ミュロンド寺院礼拜堂 | Battle－52 结束后 |
| Event－62 | レクイエム | Battle－53 结束后 |
| Battle－54 | 地下书库 地下四阶 | 到达オーボンヌ修道院 |
| Battle－55 | 地下书库 地下五阶 | Battle－54 结束后 |
| Battle－56 | 死都ミュロンド | Battle－55 结束后 |
| Battle－57 | 失われた圣域 | Battle－56 结束后 |
| Battle－58 | 飞空艇の墓场 | Battle－57 结束后 |
| Battle－59 | 飞空艇の墓场 | Battle－58 结束后 |

（PS：本章流程攻略图中的1、2表示我军第一、二部队的初始配置位置。）

## Battle－36 ドグーラ峠

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：30～35

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 骑士 | 33 |
| 2. | —— | 黑魔道士 | 31 |
| 3. | —— | 龙骑士 | 31 |
| 4. | —— | 龙骑士 | 32 |
| 5. | —— | 弓使い | 30 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 29 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，1 | フェニックスの尾 | 风斩りの弓 |
| 2. | 2，5 | 万能药 | ウィザードロッド |
| 3. | 5，10 | エーテル | ダイアソード |
| 4. | 8，4 | 乙女のキッス | ゴールドスタッフ |

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | | 1 | 1 | | 1 | | | |
| 9 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | |
| 8 | | | 1 | 1 | | 1 | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 3 | | | | 骑 | | | | 黑 |
| 2 | | | 龙 | | 龙 | | 弓 | |
| 1 | | | | | | 黑 | | |

***要点解说：*** 第四章的初始战斗，难度不算大，敌我双方都没有太大的地形优势，因此只要按照一般的战斗方法绕到对手身后逐个击破即可。使用时魔法为我方角色加速后能有效地回避敌龙骑士的跳跃攻击。

## Battle－37 自治都市ベルベニア

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：32～37

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | メリアドール | ディバインナイト | 35 |
| 2. | —— | 召唤士 | 32 |
| 3. | —— | 召唤士 | 32 |
| 4. | —— | 弓使い | 31 |
| 5. | —— | 忍者 | 31 |
| 6. | —— | 弓使い | 31 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，9 | ポーション | 血の十二弦 |
| 2. | 6，8 | ハイポーション | パピルスプレイト |
| 3. | 8，3 | エーテル | パルチザン |
| 4. | 10，11 | 万能药 | ゴクウの棒 |

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | 弓 | | | | |
| 11 | | 弓 | | | | | | | 忍 | |
| 10 | | | | | | | 召 | | | |
| 9 | | | 召 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | | | | | R | | | | 2 | 2 |
| 2 | | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | 2 | 2 |
| 1 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |



▲一定要将BOSS手中的武器ディフェンダー以及饰品シャンタージュ偷到手。

***要点解说：*** メリアドール的"刚剑"技能可以在给予目标伤害的同时破坏装备，即使是将其武器偷窃之后依旧有效，我方人员必须使用メンテナンス来保护自己的装备。占据着高处有利地势的敌弓手攻击最好是用召唤术"ゴーレム"来回避，而本关涉及到爬坡，别忘了为出战角色提升Move、Jump。

## Battle－38 フィナス河

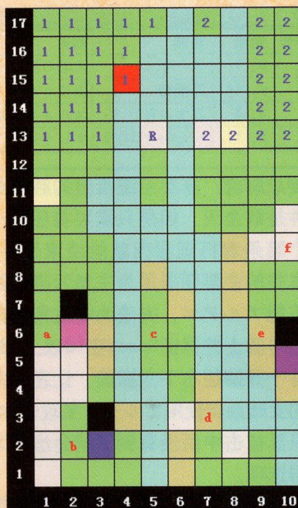
限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　　推荐等级：33～38

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| f. | —— | チョコボ系 | 变化 |
| a. | —— | チョコボ系 | 变化 |
| c. | —— | チョコボ系（うりぼう） | 变化 |
| e | —— | チョコボ系 | 变化 |
| d | —— | チョコボ系 | 变化 |
| b | —— | チョコボ系 | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 2，6 | 乙女のキッス | P のバッグ |
| 2. | 3，2 | フェニックスの尾 | ダイアシールド |
| 3. | 4，15 | ポーション | 黑ずきん |
| 4. | 10，5 | ハイポーション | 力だすき |

**要点解说：**这里会遭遇六只陆行鸟，会有红、黄、黑三种颜色，其中以红色陆行鸟持有的陨石攻击最为恐怖：强制100%的命中率以及超过100的伤害使得玩家必须反复Reset以保证这种“怪物”的数量不超过一只。此外本战也会随机出现小猪（うりぼう），如果第二章没有收到，这次可不要再错过了。



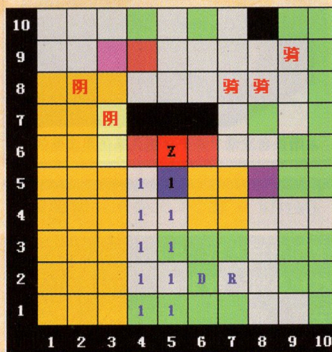
## Battle－39 町外れの教会

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：33～38

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | ザルモゥ | ハイプリースト | 35 |
| 2. | —— | 阴阳士 | 33 |
| 3. | —— | 阴阳士 | 32 |
| 4. | —— | 骑士 | 33 |
| 5. | —— | 骑士 | 32 |
| 6. | —— | 骑士 | 33 |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1 | ディリータ | ホーリーナイト | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 3，9 | エーテル | 白のローブ |
| 2. | 5，5 | 万能药 | 魔法のリング |
| 3. | 5，6 | 乙女のキッス | 百八の数珠 |
| 4. | 8，5 | フェニックスの尾 | アサシンダガー |





▲虽然BOSS的HP有300+，但是依旧无法经受住两轮圣剑技的洗礼。

**要点解说：**很简单的一关，在ディリータ用圣剑技给予ザルモゥ一击之后，我方只要补上一两下就可以轻松获胜了。ザルモゥ所处的位置较高，多用无视高低差的风水术、圣剑技之类可很快结束的战斗。

**小提示：**接下来可以去触发收取バルフレア的特殊事件，详细流程请参考研究部分内容。

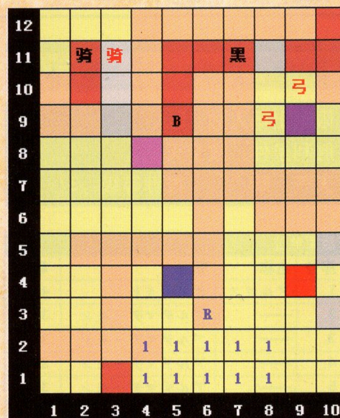
## Battle－40 ベッド砂漠

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：33～38

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1 | ディリータ | ホーリーナイト | 变化 |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | バルク | 机工士 | 35 |
| 2. | —— | 弓使い | 32 |
| 3. | —— | 弓使い | 33 |
| 4. | —— | ナイト | 33 |
| 5. | —— | ナイト | 32 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 32 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 4，8 | ハイポーション | 柳生の漆黑 |
| 2. | 5，4 | ハイポーション | 柳生の漆黑 |
| 3. | 9，4 | ハイポーション | 柳生の漆黑 |
| 4. | 9，9 | ハイポーション | 柳生の漆黑 |



**要点解说：**战斗开始时我军全员会强制陷入毒状态，即使是装备“百八の数珠”也无法避免，要尽快利用白魔法エスナ或者是拳法家的气孔术来解除。



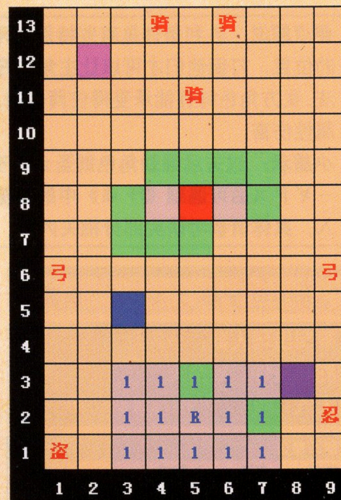

▶BOSS身上有贵重的铳枪ブレイズガン，一定要偷到手。

## Battle－41A ベスラ要塞城壁南

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：33～38

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | 盗贼 | 33 |
| 2. | —— | 忍者 | 34 |
| 3. | —— | 弓使い | 33 |
| 4. | —— | 弓使い | 34 |
| 5. | —— | ナイト | 35 |
| 6. | —— | ナイト | 34 |
| 7. | —— | ナイト | 33 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 2，12 | フェニックスの尾 | 柳生の漆 |
| 2. | 3，5 | ポーション | 金の发饰り |
| 3. | 5，18 | ハイポーション | プラチナシールド |
| 4. | 8，3 | エーテル | キャラビニエール |



**要点解说：**第一次遇到二选一的关卡，南面战斗难度不大，先用魔法和圣剑技解决忍者，等骑士靠近后比较集中的他们正好成为范围攻击的靶子。要是后方再有无视距离的诗人舞娘之类的，战斗就更轻松了。

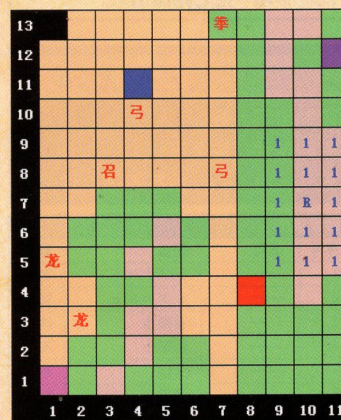
## Battle－41B ベスラ要塞城壁北

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：33～38

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 1，1 | 万能药 | 天使の指轮 |
| 2. | 4，11 | ハイポーション | ルーンブレイド |
| 3. | 8，4 | フェニックスの尾 | エアナイフ |
| 4. | 11，12 | エクスポーション | 菊一文字 |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | 弓使い | 34 |
| 2. | —— | モンク | 35 |
| 3. | —— | 弓使い | 36 |
| 4. | —— | 召唤士 | 35 |
| 5. | —— | 龙骑士 | 35 |
| 6. | —— | 龙骑士 | 34 |

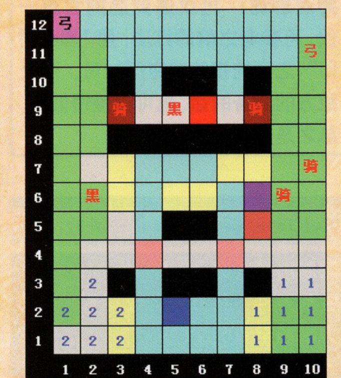
**要点解说：**北面分支的难度就要稍微大一些，由于地形的因素，对派遣出战人员的跳跃能力最好能达到5以上。当然，这么高的要塞不只是用来考验角色攀爬能力而已，装备上“体当たり”技能攻击敌人让他们摔死也不错。



## Battle－42 ベスラ要塞水门前

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭或开启ベスラ要塞水门
天气：晴　　推荐等级：35～40

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 1，12 | ハイポーション | クリスタルメイル |
| 2. | 5，2 | ハイエーテル | クリスタルの盾 |
| 3. | 6，9 | フェニックスの尾 | 闪光魔帽 |
| 4. | 8，6 | 万能药 | クリスタルヘルム |



| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | 黑魔道士 | 35 |
| 2. | —— | ナイト | 36 |
| 3. | —— | ナイト | 35 |
| 4. | —— | ナイト | 36 |
| 5. | —— | 黑魔道士 | 39 |
| 6. | —— | ナイト | 35 |
| 7. | —— | 弓使い | 36 |
| 8. | —— | 弓使い | 37 |



▲两个死守水门开关的骑士装备有水晶盾，对物理攻击的回避力相当高，因此用召唤魔法效果会更好。

**要点解说：** 胜利条件是有些特别，开启水门的机关在上方两个骑士所保护的位置，打倒他们才可以让主角去开启。敌黑魔导士会施放最高级的炎魔法，我方角色鲜有能承受得住两击的，所以在战斗前要用相应的装备来吸收属性伤害。

**小提示：** 过关后强劲角色剑圣オルランドゥ加入。另外，进入贸易都市ザーギドス后可遇到《FF Ⅶ》中的卖花姑娘，这关系到隐藏角色克劳德的加入，具体请参考研究部分相关内容。

## Battle－43 ゲルミナス山岳

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：36～41

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 3，8 | 万能药 | モーニングスター |
| 2. | 6，6 | エーテル | 消えるマント |
| 3. | 7，1 | ハイポーション | プラチナソード |
| 4. | 7，9 | ポーション | 忍者ロング |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | 忍者 | 38 |
| 2. | —— | 弓使い | 35 |
| 3. | —— | 弓使い | 36 |
| 4. | —— | シーフ | 37 |
| 5. | —— | 弓使い | 37 |
| 6. | —— | シーフ | 36 |

**要点解说：** 本战需要登山，出战人员最好提升一下跳跃能力。如果玩家派剑圣出战的话，相信你会看到他压倒性的强大。本关敌忍者BOSS一出来所站的那一格隐藏着装备“消えるマント”，一定要找人装备“アイテム发现移动”把它挖掘出来。

## Battle－44 ポエスカス湖

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：雨　推荐等级：37～42

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 4，14 | 乙女のキッス | カシミール |
| 2. | 6，13 | フェニックスの尾 | プラチナヘルム |
| 3. | 7，6 | ポーション | サークレット |
| 4. | 9，14 | ハイポーション | プラチナアーマー |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | レブナント | 变化 |
| 2. | —— | レブナント | 变化 |
| 3. | —— | 召唤士 | 36 |
| 4. | —— | 阴阳士 | 38 |
| 5. | —— | 弓使い | 37 |
| 6. | —— | 弓使い | 37 |

**要点解说：** 再次遇到遇到亡灵一伙，可参考之前的打法，用“邪心封印”之类的技能来专门对付。看上敌方的装备的话，也可以慢慢偷取，总之是比较简单的一话。

## Battle－45 ランベリー城城门前

限制出场人数：5人
胜利条件：将セリア或レディ的体力削弱至20%以下
天气：晴　推荐等级：37～42

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | セリア | アサシン | 37 |
| 2. | レディ | アサシン | 38 |
| 3. | —— | アパンダ | 变化 |
| 4. | —— | アパンダ | 变化 |
| 5. | —— | アパンダ | 变化 |
| 6. | —— | アパンダ | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 3，7 | エーテル | 大地の衣 |
| 2. | 4，14 | 万能药 | 黒のローブ |
| 3. | 8，5 | 乙女のキッス | エルメスの靴 |
| 4. | 8，11 | フェニックスの尾 | ブレイサー |

**要点解说：** 虽然系统给出的胜利条件是敌全灭，但是只需要将任意一个暗杀者打至濒死就能结束战斗。本关的主要任务是为主角习得最终技能アルテマ，方法为将主角转成见习骑士并保证Speed在10以上，战斗一开始往右下角撤离，让左上角的女暗杀者使用アルテマ来攻击你，只要被击中后没有倒下就会出现习得选项。



▲暗杀者发动アルテマ的几率还是蛮高的。

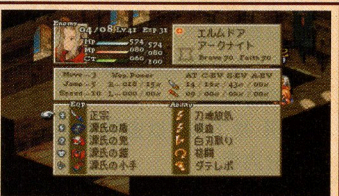
## Battle－46 ランベリー城城内

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：37～42

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| E. | エルムドア | アークナイト | 41 |
| L. | レディ | アサシン | 38 |
| C. | セリア | アサシン | 39 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 1，11 | ポーション | ドラキュラマント |
| 2. | 4，5 | ハイポーション | 咒缚刀 |
| 3. | 7，3 | エーテル | アイスブランド |
| 4. | 10，1 | 万能药 | 村正 |

**要点解说：** 一套源氏装备的侯爵闪亮登场，超豪华的套装果然不是吹的，我方物理攻击的命中率基本上都只有15%左右，还是用剑圣技上吧。战前要装备上道具指令并学会使用“圣水”，中了BOSS的吸血术后角色可是会乱咬人的，及时用它来解除。两个暗杀者还是会使用各种异常状态攻击来阻挠我方，佩带上饰品来回避。当她们被打倒后还会变身为恶魔，不过实力大减，没什么威胁。



▲侯爵的装备令人眼红，不过这里被强制设定为偷盗不能。

## Battle－47 ランベリー城地下入口

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：37～42

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | A，13 | ポーション | ハイポーション |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | アルガス | デスナイト | 40 |
| 2. | —— | アルテマデーモン | 32 |
| 3. | —— | アルテマデーモン | 35 |
| 4. | —— | アルテマデーモン | 31 |
| 5. | —— | アルテマデーモン | 34 |
| 6. | —— | アルテマデーモン | 33 |

**要点解说：** PSP 版的第四场新增战斗，对手是第一章的 BOSS アルガス。先用算术指定“ハイト 4”的单位使用“不动不变”，这样台阶上的恶魔就会无力化。接下来集中攻击アルガス，注意他有吸血效果的暗黑剑，而且自身还准备有“濒死 HP 回复”技能，最好是先将其体力削弱到 150 左右，然后再使用强力攻击一击毙命。

## Battle－48 ランベリー城地下墓地

限制出场人数：5 人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：37～42

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| Z. | ザルエラ | 死の天使 | 44 |
| S. | —— | スケルトン | 变化 |
| L. | —— | リビングボーン | 变化 |
| B. | —— | ボーンスナッチ | 变化 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 2，4 | ハイポーション | ガストラフェテス |
| 2. | 5，2 | エクスポーション | オベリスク |
| 3. | 5，4 | ハイエーテル | 八角棒 |
| 4. | 6，11 | 万能药 | Hのバッグ |

**要点解说：** 这次的 BOSS 是エルムドア侯爵变身后的死の天使ザルエラ，体力在1200左右。全员先要装备“まもりの指轮”来防御 BOSS 的异常状态攻击。一出来算术师先指定“ハイト 4”的单位使用“アレイズ”，这样可以将全部杂兵打倒。本战作为NPC登场的メリアドール可不用担心，战斗结束后她会正式加入成为同伴。



▲圣剑技能给 BOSS 造成绝大的伤害。

## Battle－49 イグーロス城城内

限制出场人数：5 人
胜利条件：打倒长兄ダイスダーグ以及愤怒の灵帝アドラメレク
天气：——　　推荐等级：40～45

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| D. | ダイスダーグ | ルーンナイト | 43 |
| 1. | —— | ナイト | 37 |
| 2. | —— | ナイト | 38 |
| 3. | —— | ナイト | 38 |
| 4. | —— | ナイト | 39 |
| 5. | —— | ナイト | 37 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，5 | エクスポーション | シーフの帽子 |
| 2. | 4，7 | ハイエーテル | ブラッドソード |
| 3. | 7，8 | 万能药 | いやしの杖 |
| 4. | 7，2 | ハイポーション | フェザーマント |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| Z. | ザルバッグ | アークナイト | 42 |

▲敌人全都在拱桥之上，因此主力作战人员可以装备上“高底差无视”的技能。

**要点解说：** 三兄弟内战的情节，打倒ダイスダーグ之后他会变身，而旁边的骑士以及二哥圣骑士ザルバッグ都会随之消失。注意ダイスダーグ也会使用剑技，并且优先破坏我方的装备，被打倒后还会变身，此时利用阴阳术“沉默唱”或者附加沉默的圣剑技“无双稻妻突”可以让アドラメレク处于沉默状态，轻松结束战斗。

## Battle－50 圣ミュロンド寺院

限制出场人数：3+2 人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：43～48

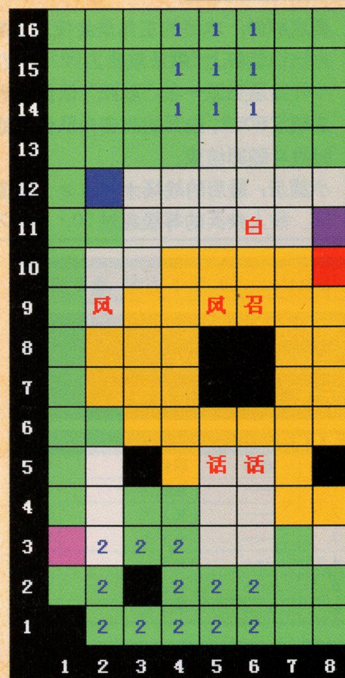
**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 白魔道士 | 40 |
| 2. | —— | 风水士 | 40 |
| 3. | —— | 风水士 | 39 |
| 4. | —— | 召唤士 | 39 |
| 5. | —— | 话术士 | 38 |
| 6. | —— | 话术士 | 39 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，3 | ハイエーテル | ハイポーション |
| 2. | 2，12 | エクスポーション | エリクサー |
| 3. | 8，10 | ハイポーション | エリクサー |
| 4. | 8，11 | フェニックスの尾 | エリクサー |

**要点解说：** 依旧是技能“高底差无视”大活跃的舞台。另外，魔法和圣剑术也能帮助玩家有效地解决敌人。风水士是相对来说比较难缠的敌方单位，她们能使用破坏武器的战技并且会施放异常状态魔法，我方速度快的忍者要优先将其击倒。



## Battle－51 圣ミュロンド寺院广间

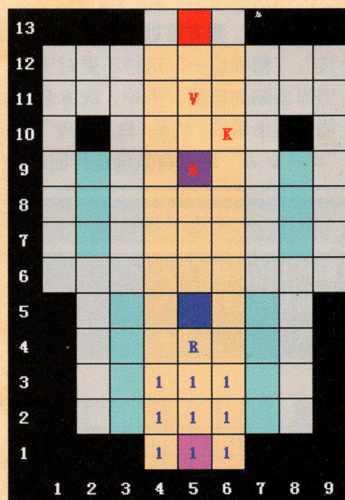
限制出场人数：5 人
胜利条件：将任意一名敌人的HP削弱至 10% 以下
天气：——　　推荐等级：43～48

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| V. | ヴォルマルフ | ディバインナイト | 45 |
| R. | ローファル | ディバインナイト | 46 |
| K. | クレティアン | ソーサラー | 44 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 5，1 | 万能药 | エリクサー |
| 2. | 5，5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 3. | 5，13 | エクスポーション | エリクサー |
| 4. | 5，9 | ハイポーション | エリクサー |



**要点解说：** 敌方总共有三人，由于他们身上没有什么值得盗取的东西，再加之会使用破坏我方武器的“刚剑”技能，因此直接攻击体力最低的クレティアン迅速过关。

## Battle－52 圣ミュロンド寺院礼拜堂

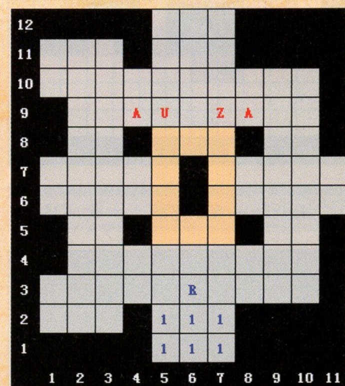
限制出场人数：5 人
胜利条件：打倒ザルバッグ
天气：——　　推荐等级：43～48

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| Z. | ザルバッグ | アークナイト | 47 |
| A. | —— | アルケオデーモン | 变化 |
| U. | —— | アルテマデーモン | 变化 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 5，1 | 万能药 | エリクサー |
| 2. | 5，5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 3. | 5，13 | エクスポーション | エリクサー |
| 4. | 5，9 | ハイポーション | エリクサー |



***要点解说：***本战的主角是会使用白魔法“ホーリー”的魔道士两名，战前为他们装备上“魔法攻击力UP”的技能，然后把能加魔力的东西都装上。战斗开始后先派一名“敢死”队员将ザルバッグ吸引过来，然后魔道士用魔法锁定BOSS，杂兵的攻击由队伍其他队员去吸收，“ホーリー”蓄力完成之时战斗随即结束。

***小提示：***最后的战场オーボンヌ修道院出现，而连续战斗场数也将达到五场，敌人杂兵的等级超过50，实力不足的要尽快练级。

## Battle－53 地下书库 地下四阶

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 弓使い | 48 |
| 2. | —— | モンク | 51 |
| 3. | —— | モンク | 50 |
| 4. | —— | ナイト | 49 |
| 5. | —— | ナイト | 48 |
| 6. | —— | ナイト | 49 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 3，5 | エリクサー | —— |
| 2. | 8，1 | エリクサー | —— |
| 3. | 8，14 | エリクサー | —— |
| 4. | 8，16 | エリクサー | —— |

***要点解说：***我方可以多使用“圣剑技”、“精神统一”这种不受对手回避率影响的技能。另外，敌方全是物理攻击单位，装备“白刃取り”和“ゴーレム”可以有效地进行回避。

## Battle－54 地下书库 地下五阶

限制出场人数：5人
胜利条件：打倒ローファル
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| R. | ローファル | ディバインナイト | 54 |
| 1. | —— | 黑魔道士 | 52 |
| 2. | —— | 黑魔道士 | 50 |
| 3. | —— | 召唤士 | 52 |
| 4. | —— | 时魔道士 | 52 |
| 5. | —— | 召唤士 | 50 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，15 | エリクサー | —— |
| 2. | 6，7 | エリクサー | —— |
| 3. | 7，7 | エリクサー | —— |
| 4. | 12，15 | エリクサー | —— |

***要点解说：***敌人多使用“フレア”、“ドンムブ”等强力魔法技能，为我方角色装备上“シーフの帽子”和“ゲルミナスブーツ”提升Speed和Move后按照时魔道士、召唤士、黑魔道士的顺序来击倒敌兵。BOSSローファル的刚剑技能依旧是用“メンテナンス”使其弱体化。

## Battle－55 死都ミュロンド



▲直接快速解决掉BOSS过关，杂兵不用理会。

限制出场人数：3+2人
胜利条件：打倒クレティアン
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| K. | クレティアン | ソーサラー | 54 |
| 1. | —— | 时魔道士 | 51 |
| 2. | —— | 时魔道士 | 52 |
| 3. | —— | 忍者 | 51 |
| 4. | —— | 忍者 | 53 |
| 5. | —— | 侍 | 52 |
| 6. | —— | 侍 | 53 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 1，9 | エリクサー | —— |
| 2. | 4，12 | エリクサー | —— |
| 3. | 10，8 | エリクサー | —— |
| 4. | 12，12 | エリクサー | —— |

***要点解说：***敌BOSSクレティアン会使用“バハムート”、“リバイアサン”等高威力的召唤魔法，鉴于这些招术的咏唱时间都比较长，可以派出高Speed和Move的忍者角色迅速移动到他身边展开攻击，咏唱状态中的单位防御力和回避率都会下降，要快速过关难度并不大。

## Battle－56 失われた圣域

限制出场人数：3+2人
胜利条件：打倒バルク
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| B. | バルク | 机工士 | 55 |
| H1 | —— | ヒュドラ | 48 |
| H2 | —— | ハイドラ | 47 |
| T | —— | ティマット | 50 |
| D | —— | ダークベヒーモス | 51 |
| 道 | —— | アイテム士 | 49 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 5，14 | エリクサー | —— |
| 2. | 3，8 | エリクサー | —— |
| 3. | 6，3 | エリクサー | —— |
| 4. | 8，6 | エリクサー | —— |

***要点解说：***难度稍微有点大，首先全员要装备上防止行动被封锁的防具。敌方的魔兽很强，玩家的运气不好时会被它们魔法连续命中，对自己RP没有信心的玩家还是搬出万能的算术技能吧。

## Battle－57 飞空艇の墓场A

限制出场人数：5人
胜利条件：打倒ハシュマリム
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| H. | ハシュマリム | 统制者 | 59 |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 2，1 | エリクサー | —— |
| 2. | 8，1 | エリクサー | —— |
| 3. | 5，15 | エリクサー | —— |
| 4. | 5，16 | エリクサー | —— |

***要点解说：***BOSS的范围魔法能给予目标200以上的伤害，我方的回复工作一定要准备得及时，必要的时候可以用算术或召唤术来进行回复。另外还必须装备防止“ストップ”状态的防具。本战最大有利之处就是只有BOSS一名敌人，虽然它的体力有1500左右，但毕竟我方有五个人，集中火力一齐冲上去争取一回合内解决。

***小提示：***战斗胜利后能得到“ラグナロク”，记得在最终战前为骑士装备上。

## Battle－58 飞空艇の墓场B

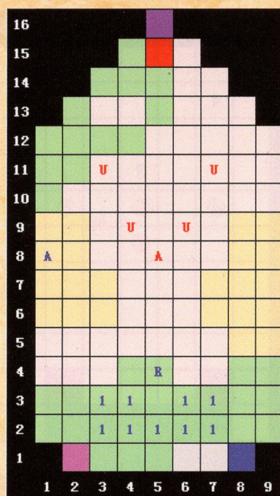
限制出场人数：5人
胜利条件：打倒圣天使アルテマ
天气：－　　推荐等级：50～55

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| A. | アルテマ | 圣天使 | 56 |
| U. | —— | アルテマデーモン×4 | 30～39 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| A. | アルマ | クレリック | 56 |



**要点解说：** 最后的战斗，アルマ会作为NPC参战，由于她总是给自己使用有自动复活效果的辅助魔法，就让她先在那里吸引BOSS的火力好了。与BOSS一起出现的アルテマデーモン等级和HP都很低，优先打倒以免碍手碍脚。第一形态的圣天使アルテマ的HP约1200，按照惯用战术可比较轻松获胜，之后会再次变身，此次HP会高达3200左右。打法还是类似，值得一提的是，ホーリー对两种形态都有效，对第二种形态甚至能有一下近700的伤害，不过不用算术的话就要保护咏唱中的同伴。

# 第四章 游戏研究

## PART 1 特殊事件一览

特殊事件的发生多由两方面的因素来决定发生与否：一是游戏流程是否进行到指定的范围内，二是触发相关事件的角色是否寻找齐全，两者中只要有一个不符合条件则不能触发特殊事件，其中要特别提醒玩家在剔除某些冷板凳角色的时候一定要留意确认后面是否有与其相关的任务事件。特殊事件发生后能入手隐藏角色和道具，是游戏过程中一个重要的环节。

### Event 1 賢者の贈り物

| 发生时间 | Chapter4 开始后 |
|---|---|
| 必要角色 | ムスタディオ、アグリアス、アリシア、ラヴィアン |
| 事件特典 | 隐藏道具ティンカーリップ入手 |

**具体步骤：**

1.所持资金超过50万后在巨蟹の月1日前往除ライオネル城、ゼルテニア城、炭矿都市ゴルランド、贸易都市ドーター以外的城镇即可就会发生ムスタディオ送口红给アグリアス作为生日礼物的情节，情节结束后资金减少5万，获得饰品ティンカーリップ。

### Event 2 もうひとりの异端者

| 发生时间 | Battle37 结束后 |
|---|---|
| 必要角色 | —— |
| 事件特典 | 隐藏角色バルフレア加入 |

**具体步骤：**

1.去炭矿都市ゴルランド或魔法都市ガリランド或王都ルザリア的酒场听闻传闻“盗贼あらわる”。

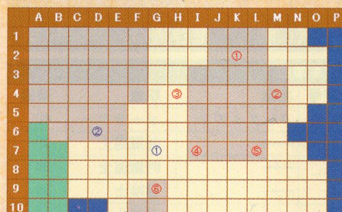
2.去贸易都市ドーター的酒场查看传闻“求む、护卫！”后离开便会发生战斗，战斗胜利后バルフレア加入。

#### ドーターのスラム街

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：30～35级

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | バルフレア | 空贼 | 35 |



敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | 弓使い | 31 |
| 2. | —— | 白魔道士 | 28 |
| 3. | —— | モンク | 28 |
| 4. | —— | シーフ | 30 |
| 5. | —— | 弓使い | 29 |
| 6. | —— | 弓使い | 27 |

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | B，4 | やまびこ草 | ミスリルナイフ |
| 2. | E，10 | 毒消し | 革の铠 |
| 3. | M，6 | 目药 | 服 |
| 4. | O，3 | フェニックスの尾 | ロングソード |

**要点解说：** バルフレア的能力比较高，会向敌人积极地发动攻击，玩家可以让装备有铳的单位爬到高处同他一起进行攻击。“矢かわし”和“白刃取り”等技能可以令敌人的弓矢威胁大减，总的来说很简单的一关，过关后バルフレア加入。

### Event 3 过去の遺产

| 发生时间 | Chapter4 开始后 |
|---|---|
| 必要角色 | ムスタディオ、レーゼ（ホーリードラゴン）、ベイオウーフ、劳动八号 |
| 事件特典 | 隐藏角色ベイオウーフ、レーゼ、劳动八号、クラウド加入 |

**具体步骤：**

1.在ムスタディオ成为同伴的情况下前往机工都市ゴーグ，到达后有发现铁球的事件。

2.前往炭矿都市ゴルランド，在酒吧里面查看传闻“炭矿の亡灵”。

3.前往王都ルザリア后发生情节，选择第二项“一绪に行きましょう”，ベイオウーフ作为NPC加入。返回炭矿都市ゴルランド后发生4场连续战斗，取得胜利。

4.当ベイオウーフ、レーゼ和ムスタディオ三人都加入后前往机工都市ゴーグ会发生事件，事件结束后劳动八号加入。

5.接下来去ゼルテニア城的酒场听闻传闻“咒われた岛·ネルベスカ”，地图上出现ネルベスカ神殿。

6.Battle42结束后前往贸易都市ザーギドス从小女孩那里购买鲜花。

7.回到机工都市ゴーグ发生天球仪的相关情节，随后移动至ネルベスカ神殿发生战斗，战斗胜利后レーゼ自动转职为ドラグナー。

8.前往机工都市ゴーグ，发生クラウド被召唤出来的情节。

9.ランベリー城战斗完成后再次前往贸易都市ザーギドス，发生クラウド救助卖花姑娘的情节，接着进入战斗，战斗结束后クラウド加入。

#### ゴルランドの炭矿 地下三阶

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：雪　推荐等级：38～43级

敌军单位

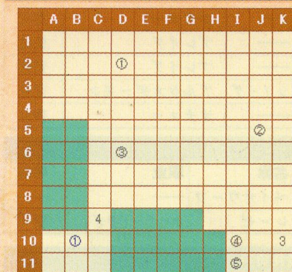
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | アイテム士 | 变化 |
| 2. | —— | アイテム士 | 变化 |
| 3. | —— | アイテム士 | 变化 |
| 4. | —— | アイテム士 | 变化 |

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| ① | ベイオウーフ | テンプルナイト | 变化 |

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | D，6 | 金の针 | ミスリルソード |
| 2 | J，5 | 金の针 | ミスリル铳 |
| 3 | K，10 | 金の针 | ミスリルの弓 |
| 4 | C，9 | 金の针 | ミスリルナイフ |



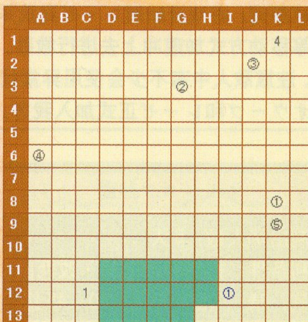
**要点解说：** 敌人全是装备有铳枪的道具士，攻击力意外地高，需要用“白刃取り”或“ゴーレム”来防御他们的攻击，然后逐个击破。至于NPCベイオウーフ，玩家无须在意他的行动。

#### ゴルランドの炭矿 地下二阶

限制出场人数：5人
胜利条件：敌全灭
天气：雪　推荐等级：38～43级

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| ① | ベイオウーフ | —— | —— |



| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | キングベヒーモス | 变化 |
| 2. | —— | アイテム士 | 变化 |
| 3. | —— | シーフ | 变化 |
| 4. | —— | ベヒーモス | 变化 |
| 5. | —— | シーフ | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | C，12 | 金の针 | ミスリルシールド |
| 2 | K，8 | 金の针 | ミスリルアーマー |
| 3 | G，3 | 金の针 | ミスリルヘルム |
| 4 | K，1 | 金の针 | ミスリルベスト |

**要点解说：**敌道具士持有ブレイズガン，从远处攻击能给予我方单位100以上的伤害，最好是对他们使用“腕を狙う”令其行动不能，然后派角色上去将武器偷掉。

## ゴルランドの炭矿 地下一阶

限制出场人数：3+2人
胜利条件：敌全灭
天气：雪　　推荐等级：38～43级

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| ① | ベイオウーフ | —— | —— |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | ブルードラゴン | 变化 |
| 2. | —— | うりぼう | 变化 |
| 3. | —— | ブルードラゴン | 变化 |
| 4. | —— | アイテム士 | 变化 |
| 5. | —— | アイテム士 | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | A，2 | 金の针 | ミスリルナイフ |
| 2 | C，5 | 金の针 | ミスリル铳 |
| 3 | F，3 | 金の针 | ミスリルソード |
| 4 | H，5 | 金の针 | ミスリルの弓 |

**要点解说：**先将敌道具士打倒防止他们为蓝龙加血，玩家要注意如果使用冰属性招数攻击蓝龙会为他们回复HP。敌人的アイスブレス可以用アイスシルード来完全防御。本战敌方阵营中必定会有一只小猪うりぼう出现，以前一直错过的可派人劝诱。

## ゴルランドの坑道

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：－　　推荐等级：38～43级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | プレイグ | 变化 |
| 2. | —— | オチュー | 变化 |
| 3. | —— | プレイグ | 变化 |
| 4. | —— | プレイグ | 变化 |
| 5. | シノーグ | アルケオデーモン | 变化 |
| 6. | —— | オチュー | 变化 |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| ① | ベイオウーフ | —— | —— |
| ② | レーゼ | ホーリードラゴン | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | A，1 | 万能药 | ミスリルベスト |
| 2 | E，4 | 万能药 | ミスリルシールド |
| 3 | B，8 | 万能药 | ミスリルアーマー |
| 4 | D，16 | 万能药 | ミスリルヘルム |

**要点解说：**游戏开始时レーゼ离我军出现地点较远，要提升Move或使用瞬移等移动方式加速冲上去进行救助。レーゼ本身的实力不错，救助难度不大。注意敌人中有不少会使用异常状态攻击，记得带回复人员。胜利之后ベイオウーフ和レーゼ正式加入我方。

## ネルベスカ神殿

限制出场人数：5人
胜利条件：打倒劳动七号・改两回
天气：晴　　推荐等级：40～45级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | 劳动七号・改 | 铁巨人 | 66 |
| 2. | —— | ヒュドラ | 变化 |
| 3. | —— | ヒュドラ | 变化 |
| 4. | —— | コカトリス | 变化 |
| 5. | —— | コカトリス | 变化 |
| 6. | —— | コカトリス | 变化 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | B，10 | エスカッション | エスカッション(强) |
| 2 | F，10 | ジャベリン | ジャベリン(强) |
| 3 | D，4 | エリクサー | ナグラロク |
| 4 | B，2 | エリクサー | 佐助の刀 |

**要点解说：**这个关卡地图内埋藏有许多珍惜道具，尽量派出Brave在10左右的角色将它们全数回收，柱子上的道具可以借助踩在劳动八号肩上Jump+4的特性去获取。另外，最强、最差矛和盾的名字是一样的，让同伴设置好技能“装备变更”，拿到装备后马上查看，数据不符的话就立刻Reset。本关难度不大，打爆劳动七号之后它会复活，但是复活后HP只有1，再补一下即可完成战斗。

## 贸易都市ザーギドス

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　　推荐等级：40～45级

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| C. | クラウド | ソルジャー | 1 |

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | —— | 见习い战士 | 48 |
| 2. | —— | 盗贼 | 47 |
| 3. | —— | 盗贼 | 47 |
| 4. | —— | モンク | 45 |
| 5. | —— | 见习い战士 | 47 |
| 6. | —— | 盗贼 | 33 |

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1. | 1，3 | 金の针 | リフレクトリング |
| 2. | 1，10 | 圣水 | まもりの指轮 |
| 3. | 1，11 | 万能药 | 魔法のリング |
| 4. | 10，13 | フェニックスの尾 | 天使の指轮 |

**要点解说：**NPCクラウド虽然等级只有1，但HP在200以上，再加上敌人几乎不会对他做出攻击，因此没有必要太过担心。惟一需要留意防御敌人的“ハートを盗む”技能，不然很有可能陷入苦战。

## Event 4谜を知るもの

| 发生时间 | Battle48结束后 |
|---|---|
| 必要角色 | メリアドール |
| 事件特典 | —— |

**具体步骤：**
1.メリアドール加入后前往贸易都市ドーター。

| 隐藏道具资料 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
| 1 | A，10 | ポーション | 冰の弓 |
| 2 | C，5 | ハイポーション | 手里剑 |
| 3 | I，7 | エーテル | ラウンドシールド |
| 4 | I，1 | やまびこ草 | バルビュータ |

| NPC | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | メリアドール | —— | —— |

## 贸易都市ドーター

限制出场人数：4人
胜利条件：将クレティア的HP削弱到20%以下
天气：晴　　推荐等级：38～43级

| 敌军单位 | | | |
|---|---|---|---|
| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
| 1. | クレティアン | ソーサラー | 40 |
| 2. | —— | 时魔道士 | 35 |
| 3. | —— | 时魔道士 | 38 |
| 4 | —— | 召唤士 | 36 |
| 5. | —— | 召唤士 | 37 |
| 6. | —— | 黑魔道士 | 38 |

***要点解说：*** PSP版新增的第五场战斗，注意这个事件的触发时限很短，如果先完成了イグーロス城的战斗就不会再发生了。战斗中敌方全是魔法单位，而且初始地形非常好，想要迅速过关的话就直接用剑圣将Boss一剑秒掉，当然还是推荐先将他手上的ドラゴンロッド弄过来。

## Event 5 王女との再会

| 发生时间 | Battle52 结束后 |
|---|---|
| 必要角色 | アグリアス、アリシア、ラヴィアン |
| 事件特典 | —— |

**具体步骤：**
1.在最终战之前前往ゼルテニア城。

## Event 6 过去からの声

| 发生时间 | Battle52 结束后 |
|---|---|
| 必要角色 | ベイオウーフ、レーゼ（ドラグナー） |
| 事件特典 | Hのバッグ、金の发饰り、エルメスの靴、ダイアの腕轮、ソルティレージュ |

**具体步骤：**
1.Event 4发生后去机工都市ゴーグ听闻传闻“ライオネル城の新しい城主！”。
2.Event 3和Event 5已经发生后前往ライオネル城会发生战斗，此时レーゼ暂时离队，ベイオウーフ则再次成为NPC。
3.ライオネル城两连战结束后レーゼ归队。

### ライオネル城 城门前

限制出场人数：4人
胜利条件：打倒アーレス2次
天气：晴　推荐等级：47～52级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アーレス | テンプルナイト | 48 |
| 2. | —— | 弓使い | 42 |
| 3. | —— | 弓使い | 45 |
| 4. | —— | 忍者 | 43 |
| 5. | —— | 忍者 | 44 |
| 6. | —— | 时魔道士 | 45 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ベイオウーフ | —— | —— |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 8，H | ポーション | ゴールドアーマー |
| 2. | 7，C | エーテル | 魔术师のローブ |
| 3. | 7，M | ハイポーション | 魔道士の服 |
| 4. | 6，H | やまびこ草 | ラバーシューズ |

***要点解说：*** Bossアーレス身上的装备很强，虽然不能盗取，但是本关通过后会奖励“源氏の铠”，也算是消除了玩家的部分怨念。战斗开始后指定“ハイト・5”进行算术可以令屏幕内的敌人受到重创。

### ライオネル城 城内

限制出场人数：4人
胜利条件：司祭ブレモンダ击破、打倒黑龙ブレモンダ
天气：－　推荐等级：47～52级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ブレモンダ | ハイプリースト | 51 |
| 2. | —— | 阴阳士 | 46 |
| 3. | —— | 侍 | 48 |
| 4. | —— | 忍者 | 48 |
| 5. | —— | 忍者 | 49 |
| 6. | —— | 阴阳士 | 45 |
| 7. | —— | 侍 | 47 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | ベイオウーフ | —— | —— |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | 5，B | ハイポーション | まもりの腕轮 |
| 2. | 5，D | ポーション | まもりの指轮 |
| 3. | 4，B | 万能药 | 备前长船 |
| 4. | 4，D | エーテル | 魔道士のマント |

***要点解说：*** 敌人的侍和阴阳士身上有贵重的道具“正宗”、“カチューシャ”等，战斗开始后指定“ハイト・5”用算术“不变不动”能更方便地进行盗取。Boss依旧是擅长异常状态攻击，打倒它一次后会变身为黑龙，速度慢但攻击力高，近身攻击容易受到反击，还是多用各种剑技来对付它吧。

## Event 7 岚の后

| 发生时间 | Battle52 结束后 |
|---|---|
| 必要角色 | アグリアス |
| 事件特典 | —— |

**具体步骤：**
1.前往魔法都市ガリランド的酒场听闻传闻“北天骑士团の危机！”
2.前往盗贼の砦发生战斗。

### 盗贼の砦

限制出场人数：4人
胜利条件：敌全灭
天气：晴　推荐等级：45～50级

**敌军单位**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | モンク | 40 |
| 2. | —— | ナイト | 42 |
| 3. | —— | 见习の战士 | 44 |
| 4. | —— | 见习の战士 | 41 |
| 5. | —— | 忍者 | 49 |
| 6. | —— | ナイト | 43 |

**NPC**

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | アグリアス | —— | —— |

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1. | B，2 | 毒消し | フレイムロッド |
| 2. | C，2 | 目药 | アイスロッド |
| 3. | F，3 | やまびこ草 | ホワイトスタッフ |
| 4. | J，12 | フェニックスの尾 | ロングボウ |

***要点解说：*** 难度较小的一关，敌人身上有不少好东西，可一个个偷盗。由于アグリアス变为NPC的关系，她的圣剑技会对我方收集道具产生一定的阻挠，可以先把她的装备去卸除。如果派剑圣オルランドゥ出场会有相关对话。

## PART 2 コロシアム

在各街的酒场选择“コロシアム”并付给一定数量的手续费后就能进行联机对战了，战斗时会有一些地方和普通战斗不同，下面先来看看它的主要规则：

- 战斗不能的角色不会变成水晶或者宝箱，而是脱离战斗。
- 战斗中的数值变化只有JP和职业等级的改变会保留下来。
- 战斗中偷盗的物品以及使用的物品会在战斗结束后复原。
- 不能通过对手的攻击来习得アルテマ和ゾディアーク。
- 战斗结束后根据战斗结果会奖励一些专有道具。




对战结束后能获得报酬。玩家要从16个宝箱内随机抽取道具。其中对战胜利的一方可开启3个宝箱，失败一方就只能开启1个宝箱，双方打平的话都能开启2个宝箱。宝箱中物品的质量是由“报酬等级”和“战斗点数”两方面来随机决定的，高等级的话有一定几率出现PSP版新增的强力装备！

**报酬等级的计算方法**
参加战斗角色的平均等级＋乱数（−5～+5）＝报酬等级

**与战斗点数相关系的几个要素**
- 战斗中给予对手的总伤害量。
- 战斗中的总回复量。
- 战斗结束时行动不能或脱离的单位多少。

**重要报酬道具一览**

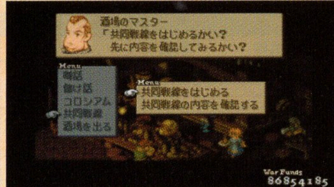
报酬等级LV71～80时：象牙の棒 、 石化铳 、 リフレクトリング 、 カチューシャ

报酬等级LV81～90时：ハイエーテル 、 正宗 、 ブレイズガン 、 星天の腕轮 、 ウエスペル 、 カオスブリンガー、グレイシャルガン 、 ニルヴァーナ 、 フランシスカ 、 アロンダイト 、 バレッタ 、 エリクサー、バルムンク 、 ゲイボルグ 、 レバリーシールド 、 ラバーコンシャス 、 オニオンソード、万能药 、 アカシアの帽子

报酬等级LV91～99时：ウエスペル 、 フォーマルハウト 、 ゴールドアックス 、 ゲイボルグ 、 バルムンク、アロンダイト 、 グレイシャルガン 、 ニルヴァーナ 、 フランシスカ 、 おろち 、 罗月传武 、 オニオンソード、リボン 、 贤者のローブ 、 レバリーシールド 、 バレッタ 、 アカシアの帽子、ラバーコンシャス 、 ブレイブスーツ 、 ミネルバビスチェ 、 オニオンヘルム、星天の腕轮 、 シャンタージュ 、 オニオレット、万能药 、 エリクサー 、 圣水 、 ハイエーテル

# PART 3 共同战线

共同战线是利用PSP的无线网络功能实现两个玩家的协同作战，每位玩家可以派遣1～3名角色组成最大6人的队伍。由于部分任务的难度较高，玩家即使是失败了也不会受到任何惩罚，积极地来挑战吧。




**共同战线的主要特征**

●同一任务可多次挑战。

●不可使用算术，也不可密猎。

●可通过同伴的攻击来习得アルテマ和ゾディアーク。

●对于敌人可以偷盗以及利用キャッチ来截获武器，但是不能对同伴使用。

●战斗不能的我方单位不会死亡。

●战斗中消费或者损坏的物品在战斗后会复原，而战斗中从敌人处偷盗的物品、利用水晶习得的技能等都会保留下来。

●敌人等级是参照合作双方的最高等级。

共同战线任务的出现条件有两种，一是游戏流程进行到某个阶段，二是完成特殊事件后追加，下表给出所有共同战线任务的资料一览。

| 任务名称 | 出现详细条件 | 敌下限等级 |
|---|---|---|
| チョコボ保护团 | Battle02 结束后 | 5 |
| チキンレース | Chapter2 开始时 | 12 |
| 宝箱争夺战 | Chapter2 开始时 | 15 |
| トウホウフハイ | Event － 22 结束后 | 16 |
| 家宝を取り戻せ | Event － 26 结束后 | 15 |
| うたげの夜 | Chapter3 开始时 | 22 |
| 地雷原を越えて | Event － 37 结束后 | 24 |
| ポイ舍て取締り | Battle － 30 结束后 | 26 |
| 亡灵骑士团 | Chapter4 开始时 | 33 |
| 神殿骑士试验 | Battle － 42 结束后 | 35 |
| オールスター决定战 | 特殊事件“过去の遗产”完成后 | 65 |
| カウントダウン | ネルベスカ神殿战斗触发、游戏通关后 | 80 |
| ナイトメア | 游戏通关后追加 | 90 |
| ブレイブストーリー | 游戏通关后追加 | 90 |
| つむじ风 | 游戏通关后追加 | 90 |

任务结束后，系统会对玩家的战斗内容进行评定，共设有五个等级，等级影响着宝箱的获取个数。其中打倒的敌人数、出击单位数、角色战斗不能次数以及总行动回数是影响该评定的关键要素。

### 各任务的登场敌数 & 高评价限制出击人数

| 任务名称 | Boss | 中Boss | 杂兵 | 等级5限制出击人数 |
|---|---|---|---|---|
| チョコボ保护团 | 0 | 0 | 8 | 3人以下 |
| チキンレース | 0 | 0 | 10 | 3人以下 |
| 宝箱争夺战 | 0 | 1 | 8 | 3人以下 |
| トウホウフハイ | 1 | 0 | 9 | 3人以下 |
| 家宝を取り戻せ | 0 | 1 | 9 | 3人以下 |
| うたげの夜 | 0 | 0 | 10 | 3人以下 |
| 地雷原を越えて | 0 | 0 | 11 | 2人 |
| ポイ舍て取締り | 0 | 0 | 10 | 3人以下 |
| 亡灵骑士团 | 0 | 10 | 0 | 3人以下 |
| 神殿骑士试验 | 2 | 4 | 34 | 3人以下 |
| オールスター决定战 | 0 | 9 | 0 | 3人以下 |
| カウントダウン | 2 | 8 | 0 | 4人以下 |
| ナイトメア | 5 | 0 | 5 | 4人以下 |
| ブレイブストーリー | 4 | 36 | 60 | 4人以下 |
| つむじ风 | 10 | 0 | 0 | 2人 |

# PART 4 深渊迷宫

深渊迷宫（ディープダンジョン）是要在Battle50结束后，前往贸易都市ウォージリス会发生情节，之后地图上增加深渊迷宫这一处。这里的战斗有些独特的地方，下面来简单介绍一下。




●除了第一次的第10层战斗之外，其他战斗和普通的随机战斗类似，敌人是随机构成的，等级则是参考我方的最高等级。

●战场是一片漆黑，需要利用打倒敌人所出现的水晶来照亮周围，水晶越多画面就越明亮，不过注意敌方会用水晶来回复HP和MP。

●我方出击人数为5人，胜利条件都是敌全灭，胜利后会回到地图画面。以下各层地图中，蓝线标识的是我方出击时的区域，可借此来确定方向和位置。

●在1～9层都有通往下一层的入口，只有在全灭敌人之前找到入口，才能在战斗结束后从地图画面选择下一层迷宫。

●入口是5个固定位置中的随机一个，我方同伴走到正确位置时会有找到新路的提示出现。由于高低差变化很大，推荐让设置了瞬移或者飞行移动的同伴前去探路。在下面的地图中，我们用红★来标识可能的入口位置。

●每层迷宫都有4个隐藏物品，其中稀有品很多都是非卖品甚至最强的装备，绝对不要错过。除了要使用Brave尽量低的同伴去拿取之外，比较推荐的是初次先找下一层的入口，之后再来本层拿物品。

●隐藏物品都只能拿一次，因此没拿到稀有品的话就要读档重来。

●迷宫一共10层，第10层直接全灭敌人便可过关。注意第10层的NPCビブロス不要让它死亡，过关后会加入。

●第10层的エリディブス会使用隐藏召唤魔法ゾディアーク，只要我方召唤士承受住一击并未倒下即可学会。

## I NOGIAS

**隐藏道具资料**

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A,1 | フェニックスの尾 | グレイシャルガン |
| 2 | A,4 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 3 | J,6 | フェニックスの尾 | 清盛 |
| 4 | C,8 | フェニックスの尾 | ブレイズガン |

***要点解说：***本关的地形相差很大，利用算术可以在敌人还没有接近就给予重大打击。由于要寻找下一层的入口，算术时要注意不要马上敌全灭，留下一个敌人后，让它处于睡眠、青蛙等状态，自己可安心去寻找入口和隐藏物品，以后的各层也都是类似的做法。

## II TERMINATE

**隐藏道具资料**

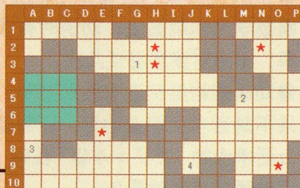
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | E,3 | フェニックスの尾 | ブラッドソード |
| 2 | L,5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 3 | B,7 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 4 | K,9 | フェニックスの尾 | セイブザクィーン |

***要点解说：***本关不死系敌人出现的几率挺高，事先准备好“邪心封印”等应对手段。地形比第一层平缓一些，下一层的入口在两个角落是比较常见的。

## III DELTA

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | G,3 | フェニックスの尾 | 与一の弓 |
| 2 | M,5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 3 | A,1 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 4 | J,9 | フェニックスの尾 | メイスオブゼウス |

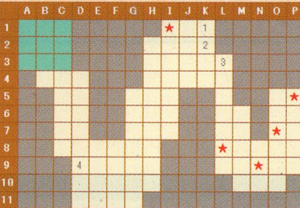


**要点解说：**本关不可移动的地形较多，注意我方移动和攻击的范围。另外，运用“テレポ”来探索通路是比较推荐的做法。

## IV VALKYRIES

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | K,1 | フェニックスの尾 | カエサルプレート |
| 2 | K,2 | フェニックスの尾 | 妖精のハープ |
| 3 | L,3 | フェニックスの尾 | フェイスロッド |
| 4 | D,9 | フェニックスの尾 | エリクサー |

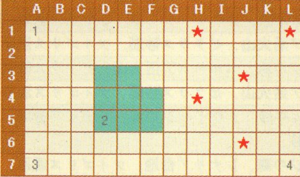


**要点解说：**同样有着大量的不可进入区域，战斗会集中在弯曲的路上。隐藏物品和入口也相距不远，找起来会轻松一些。

## V MLAPAN

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A,1 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 2 | D,4 | フェニックスの尾 | エクスカリバー |
| 3 | A,7 | フェニックスの尾 | 伊贺忍刀 |
| 4 | L,7 | フェニックスの尾 | エリクサー |

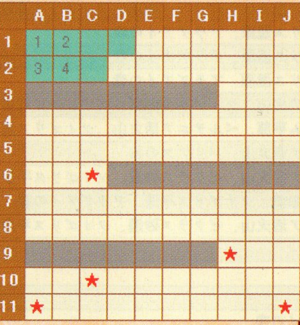


**要点解说：**看似要和敌人直接交战，不过由于高低差的原因，实际上还是要绕很多路才能交战的，注意敌方无视高低差的攻击。本关的隐藏物品中有第二把圣剑エクスカリバー，而且就在出击位置附近，可尽早入手。

## VI TIGER

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A,1 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 2 | B,1 | フェニックスの尾 | ブラストガン |
| 3 | A,2 | フェニックスの尾 | 忍びの衣 |
| 4 | B,2 | フェニックスの尾 | 呪いの指轮 |



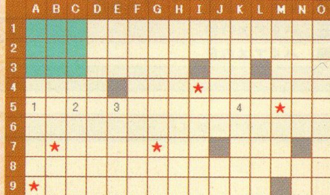
**要点解说：**本关范围不大，但是被几堵高墙强行分割成狭长的通道，同样要注意可隔墙攻击的敌人。隐藏物品都在出击位置附近，不想立刻取的话就要注意陷阱。敌人方面，较强的怪物ドラゴン、ベヒーモス开始出现，是密猎的好机会。

## VII BRIDGE

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | A,5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 2 | C,5 | フェニックスの尾 | 甲贺忍刀 |
| 3 | E,5 | フェニックスの尾 | 贤者の杖 |
| 4 | K,5 | フェニックスの尾 | エリクサー |

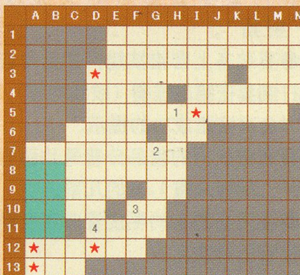
**要点解说：**又是非常考验角色Jump能力的版面，注意敌人可能会利用地形进行居高临下的攻击。ヒュドラ会时常出现，它和ドラゴン、ベヒーモス是迷宫最后几层的敌方主力。



## VIII VOYAGE

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | H,5 | フェニックスの尾 | ペルセウスの弓 |
| 2 | G,7 | フェニックスの尾 | ローブオブロード |
| 3 | F,10 | フェニックスの尾 | ラグナロク |
| 4 | D,11 | フェニックスの尾 | エリクサー |

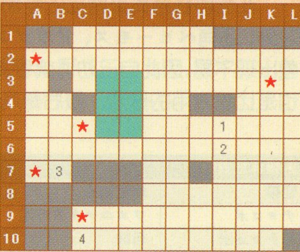


**要点解说：**本关恐怕是最适合利用转移来寻找出口的了，几个可能位置都离出击地点不远。另外，敌人所处的地形高度很适合我方使用算术。

## IX HORROR

隐藏道具资料

| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I,5 | フェニックスの尾 | ベネチアプレート |
| 2 | I,6 | フェニックスの尾 | グランドヘルム |
| 3 | B,7 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 4 | C,10 | フェニックスの尾 | マクシミリアン |



**要点解说：**同样适合用转移来寻找入口，注意和敌人的交战可能会来得相当快。

## X END

隐藏道具资料

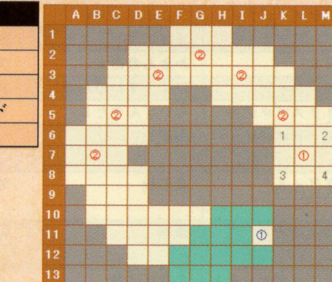
| 序号 | 座标 | 普通 | 稀有 |
|---|---|---|---|
| 1 | I,5 | フェニックスの尾 | エリクサー |
| 2 | I,6 | フェニックスの尾 | 尘地螺钿饰剑 |
| 3 | B,7 | フェニックスの尾 | カオスブレイド |
| 4 | C,10 | フェニックスの尾 | エリクサー |

NPC

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | —— | ビブロス | —— |

敌军单位

| 序号 | 名称 | 职业 | 等级 |
|---|---|---|---|
| 1. | エリディブス | サーペンタリウス | — |
| 2. | —— | アパンダ | — |





**要点解说：**需要比较仔细解说的一战，本关的对手是エリディブス加上多只アパンダ，同时有只ビブロス在我们附近作为NPC。出击人员中要包含想习得隐藏召唤魔法的召唤士，且要有人可使用战技マインドブレイク。本关无须再找下层入口，打倒全部敌人即可，不过我们的目的是从エリディブス处习得最强召唤魔法，所以不要急于干掉它。处理掉麻烦的杂兵アパンダ之后，让NPC处于无法移动状态或者睡眠，免得它来打乱我们的安排。エリディブス会使用异常状态攻击“毒ガエル”，因此全员要装备防御这些异常状态的百八の数珠或者リボン等。之后エリディブス一般就会使用召唤术来攻击了，其中使用我们要学习的ゾディアーク的几率还是很大的。注意这招范围广且威力大，一般伤害都在400HP以上，我方的召唤士要中了之后不死才能学会，不断对エリディブス使用マインドブレイク来降低他的魔法攻击力，降到最低时伤害只剩下40HP左右时便可轻松习得。

## PART 5 密猎知识

怪物在本作中并不仅仅以敌方或者我方单位在战斗中发挥作用，而它们最重要的一个作用就是密猎。有不少非卖品就是通过密猎来获得，其中更不乏鯨の髭、两残绢、リボン、シャンタージュ等极品道具。不过关于密猎获得物品还有不少需要注意的地方，下面先让我们来熟悉一下。

**密猎的主要特征**

●先要学会盗贼的支援技能“密猎”。

●要装备上密猎技能，并且用普通打倒要密猎的怪兽（敌我均可），这样会有密猎成功的提示。

●密猎获得的物品分普通和稀有两种，后者只有1/8的几率。

●在贸易都市的毛皮骨肉店可购买密猎出的物品。

●毛皮骨肉店要到第3章之后才会在仅有的三个贸易都市出现，而且队伍中必须要有设置了密猎技能的同伴。

●毛皮骨肉店中物品的售价都是半价，因此即使是商店中有出手的物品，对于其中的高价品利用密猎来毛皮骨肉店购买也是值得的。

●在毛皮骨肉店中出售物品的话，可以用原价再次购回，资金紧张时可借此临时筹集资金。

在能够获得贵重物品的怪物中，特别值得注意的除了小猪（うりぼう）之外，还有ベヒーモス、ドラゴン以及ヒュドラ等数类怪兽。由于高等级怪兽出现不易，因此自己劝诱或者调教过来后让它们繁殖出更多更高级的怪兽也是比较常用的做法。最后是几个注意要点：

**密猎要点**

●劝诱和调教都是话术士的技能，需要学习和装备上，劝诱时有成功率，不高时要多尝试几次。

●劝诱怪物虽然没有性别限制，如果不是话术士职业的话，还需要装上话术士的“まじゅう语”技能，否则劝诱成功率就是0。

●队伍中有怪物和空位的话，随着时间的流逝怪物就会下蛋和繁殖出新的同系怪物。编成画面里在蛋和其他不是蛋的单位间快速切换，就能看到蛋中究竟是什么怪兽。

●每个系的怪物都分为三个级别，例如小猪（うりぼう）、小肥猪（ポーキー）和极品猪（ワイルドボー），低级别的怪物可繁殖出低级和中级的同系怪物，但是高级的怪物就只能由中级或者高级怪物来繁殖。因此，只需要高级怪物时，可在繁殖出中级怪兽后将低级的怪物除名或者密猎掉。

●我方所有同伴（包括怪物，但是不包括NPC）最多有24个，达到这数目的话就不会繁殖出新的怪兽，必须除名或者密猎来清理出位置。

**密猎详细资料**

| 怪兽 | 通常物品 | 稀有物品 | 出现场所 |
|---|---|---|---|
| チョコボ | フェニックスの尾 | ハイポーション | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| 黑チョコボ | 目药 | エクスポーション | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| 赤チョコボ | 万能药 | ★バレッタ | スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| ゴブリン | ポーション | ハイポーション | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ブラックゴブリン | ハイポーション | 毒消し | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、レナリア台地、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ガルブデガック | メイジマッシャー | 古代の剑 | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| ボム | かとんのたま | フレイムロッド | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| グレネイド | ひょうすいのたま | フレイムウィップ | マンダリア平原、スウィージの森、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| イクスプロジャ | らいじんのたま | フレイムシールド | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、バリアスの丘 |
| レッドパンサー | 毒消し | バトルブーツ | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| クアール | 金の针 | ゲルミナスブーツ | マンダリア平原、スウィージの森、レナリア台地、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| バンパイア | 圣水 | Cのバッグ | マンダリア平原、フォボハム平原、スウィージの森、レナリア台地、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| ピスコディーモン | やまびこ草 | ハイポーション | フォボハム平原、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| スクイドラーケン | スモールマント | 眠りの剑 | フォボハム平原、レナリア台地、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| マインドフレイア | ハイエーテル | ドラキュラマント | フォボハム平原、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| スケルトン | 圣水 | エーテル | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| ボーンスナッチ | ハイポーション | パルチザン | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| リビングボーン | 魔道士のマント | エルフのマント | スウィージの森、ベルテニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝 |
| グール | エーテル | くない | ベルベニア活火山、ツィゴリス湿原、アラグアイの森 |
| ガスト | ハイポーション | マインゴーシュ | ベルベニア活火山、ツィゴリス湿原、アラグアイの森 |
| レブナント | ハイエーテル | ミスリル铳 | ベルベニア活火山、ツィゴリス湿原、アラグアイの森 |
| フロータイボール | 手里剑 | プラチナメッサー | フォボハム平原、ベルテニア火山、ツィゴリス湿原、ゼイレキレの滝 |
| アーリマン | 风魔の手里剑 | エアナイフ | マンダリア平原、フォボハム平原、ベルテニア活火山、ツィゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| プレイグ | 柳生の漆黑 | ★ゾーリンシェイプ | フォボハム平原、ベルテニア活火山、バリアスの谷 |
| ジュラエイビス | ポーション | ラバーシューズ | フォボハム平原、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| スチールホーク | フェニックスの尾 | ハンティングボウ | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、ツィゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| コカトリス | 金の针 | フェザーマント | フォボハム平原、ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、ツィゴリス平原、アラグアイの森、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| うりぼう | 乙女のキッス | ★カチューシャ | ドルボダル湿原 |
| ポーキー | ★シャンタージュ | ★ナグラロク | – |
| ワイルドボー | ★リボン | ★FSのバッグ | – |
| ウッドマン | 目药 | ★いやしの杖 | スウィージの森、アラグアイの森 |
| トレント | ゴールドスタッフ | ★妖精のハープ | スウィージの森、アラグアイの森 |
| タイジュ | まもりの指轮 | ★ディフェンダー | アラグアイの森 |
| 牛鬼 | バトルアックス | 巨人の斧 | フォボハム平原、スウィージの森、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| ミノタウロス | さんごの剑 | スラッシャー | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、ツィゴリス湿原、ゼイレキレの滝、バリアスの丘 |
| セクレト | ★ホーリーランス | ★象牙の棒 | フォボハム平原、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| モルボル | プラチナメッサー | アイスシールド | マンダリア平原、フォボハム平原、レナリア台地、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、ゼイレキレの滝、バリアスの谷 |
| オチュー | ン・カイの腕轮 | カメレオンローブ | レナリア台地、ツィゴリス湿原、アラグアイの森、バリアスの谷 |
| モルボルグレイト | ★エリクサー | ★マダレムジエン | – |
| ベヒーモス | まもりの腕轮 | Pのバッグ | ベルベニア活火山、ゼクラス砂漠、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| キングベヒーモス | ★シエルシエ | ★アルテミスの弓 | ベルベニア活火山、バリアスの丘 |
| ダークベヒーモス | ウィザードロッド | ★石化铳 | バリアスの丘 |
| ドラゴン | ヒスイの腕轮 | Hのバッグ | マンダリア平原、ゼクラス砂漠、レナリア台地、バリアスの丘 |
| ブルードラゴン | カシミール | ★ドラゴンロッド | マンダリア平原、バリアスの丘、バリアスの谷 |
| レッドドラゴン | ★ソルティレージュ | ★龙の髭 | マンダリア平原、ゼクラス砂漠、バリアスの丘 |
| ヒュドラ | ★ブラッドソード | ★さそりのしっぽ | バリアスの丘 |
| ハイドラ | ★セッティエムソン | ★ラバーコンシャス | バリアスの丘 |
| ティアマット | ★两残绢 | ★鲸の髭 | バリアスの谷 |

（注：上表中名字前有打★标志的是非卖品，可多关注。）

文 自由

《杀戮地带》当初是以"《光环》杀手"的身分登场亮相的，其科幻味浓厚的世界观以及硬派的风格给玩家们留下了深刻的印象。本作相比PS2版前作在游戏方式上发生了改变，带来的效果反而比原先的FPS类型要好很多，能让不喜欢FPS的玩家也能玩得很开心。另外，前不久官方公布了最新的关卡补丁，使得全新的第五大关出现在了玩家面前，在等待PS3版《杀戮地带2》发售的漫长时间内，各位《杀戮》死忠们还是先来完整地回顾下本作吧。(新关卡补丁使用方法请参看本文最后)

# 精品级射击游戏，动作玩家岂能错过！

PSP PlayStation Portable

杀戮地带 解放
Killzone: Liberation
◆SCEA◆ACT◆2006年10月17日◆美版◆1～8人
◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

## 游戏操作

徒步作战

| 滑杆 | 控制人物行动 |
|---|---|
| □ | 射击 |
| △ | 上子弹 |
| ○ | 切换雷系列武器并进入瞄准状态，再按一下即可扔出 |
| × | 动作键（捡取物品／近身枪托攻击／上交通工具／拆除或安装红外炸弹／替队友治疗） |
| L | 锁定面对方向 |
| R | 举枪蹲下 |
| L+R | 自动瞄准可破坏物品 |
| 移动中双击L | 翻滚 |
| 十字键 | ↑为进入指挥界面（身边有队友的情况下才有），→／←为选择指挥项目，↓为从交通工具或机枪座上下来 |
| START | 菜单 |
| SELECT | 地图／任务内容 |

驾驶吉普车

| 滑杆 | 控制方向 |
|---|---|
| ↓ | 下车 |
| × | 上车／油门 |
| △ | 倒车 |
| □ | 吉普顶端主机枪攻击 |
| ○ | 吉普右侧副机枪射击 |
| L／R | 吉普顶端主机枪旋转 |

驾驶战斗气垫船

| 滑杆 | 控制气垫船方向 |
|---|---|
| × | 油门 |
| △ | 倒车 |
| □ | 艇载机枪射击 |
| ○ | 艇载导弹攻击 |
| L／R | 艇载机枪旋转 |
| L+R | 艇载机枪复位 |

驾驶坦克

| 滑杆 | 控制坦克方向 |
|---|---|
| × | 油门 |
| △ | 倒车 |
| □ | 战车主炮攻击 |
| ○ | 战车机枪射击 |
| L／R | 战车炮台旋转 |
| L+R | 战车炮台复位 |

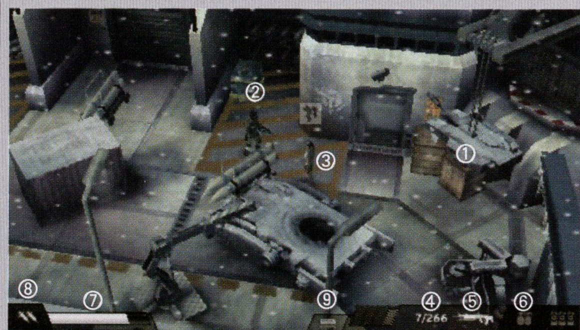


## 系统模式

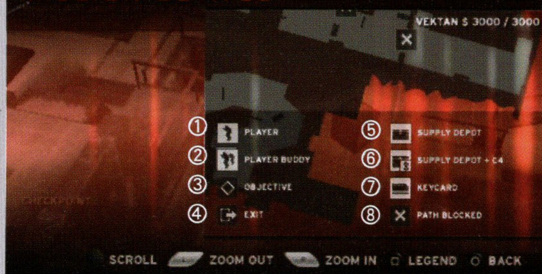
### 故事模式（CHAPTER）

由于前不久官方发布了第5大章的关卡补丁，所以整个主线章节从原本的4章扩展到了5章。每1章内都有4小关，每通掉1小关才能开启下1关。每1小关中都拥有详尽的地图，一般只需向着目标地点前进即可。大致任务内容包括突击、破坏和解救人质。

游戏界面解析

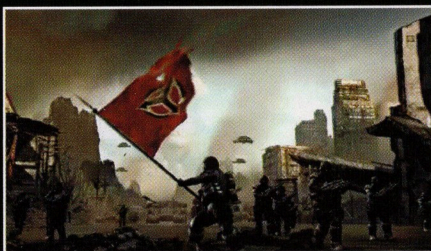


①木箱子
②补给箱
③同伴
④弹药数量
⑤武器种类
⑥雷系武器
⑦HP
⑧医疗针筒
⑨钥匙卡




①自身位置 ③任务地点 ⑤补给箱 ⑦钥匙卡
②同伴位置 ④出口 ⑥超级补给箱 ⑧此路不通

## 挑战模式（CHALLENGE GAMES）



挑战模式中拥有5个场景，每个场景中有5个挑战项目。系统会根据玩家的挑战成绩来授予金、银、铜三种奖励，金牌奖励20点（Points），银牌奖励10点，铜牌奖励5点。这些点数关系到"Abilities Select"各种技能的开启情况。想要开启全部技能就要在挑战模式中努力啦。

**打靶训练（TARGET PRACTICE）**
在限定时间内射击靶子越多评价就越高，如果脱靶就会失去1次资格，脱靶5次挑战立即结束。上子弹的时间是关键，好好权衡一下。

**移动打靶（TARGET PRACTICE RUN）**
运动中射击靶子，同时还要在最快的时间内赶到指定地点。打中正确目标能获得3秒加时，打错会扣时间。其实只要记下靶子出现的位置，挑战就会变得很轻松。

**埋设C4（C4 COURSE）**
在限定时间内携带C4前往指定地点炸毁建筑物，一般C4埋设点附近都有守军，解决掉他们后再进行破坏活动。

**捕捉机械蜘蛛（SPIDERMINE CATCH）**
把机械蜘蛛引进铁笼子里面，感觉像在抓螃蟹。

**收集手提箱（OBJECT COURSE）**
在限定时间内收集规定数量的手提箱，只要记住藏有手提箱的木箱位置就会很轻松。

**战地防御（BASE DEFEND）**
迷你防御作战，你和同伴在一个限定的区域内进行防守，以此来顶住敌人如潮水般的冲锋，坚持的时间越长评价也越高。

## 多人模式（COMBAT ZONE）



混战模式，可以最多6个人同时进行混战。玩家可以选择多种造型的人物来进行对战，当选择好对战的地图后就可以进入对战了。对战中，战地补给箱中的道具是共用的，这点需要注意。最后的评价是以杀敌数和被杀数来衡量的。

## 多人在线对战模式（Combat Zone Online）



官方最新开通了在线对战模式，注册帐号即可登陆官方战网与外国玩家们一同竞技。对战地图最大支持8人同时战斗，对战模式包括有团体对抗，多人混战等。

## 合作模式（CAMPAIGN CO-OP）

顾名思义，可以与其他玩家一起配合闯关。战地补给箱中的道具是共用的，而且人物与人物之间不能拉开太大距离，必须保持在一定范围内，不可以分头进行探索。

# 游戏要素

## 移动目标瞄准



战斗中如果什么键都不按，并且大致面对目标所在方向的话，目标头上便会出现HP槽，就代表目标已经被你锁定，这时候便是最佳射击时机。如果此时进行移动的话便会失去锁定。所以建议在已锁定目标的情况下按住L键后再进行移动，只要是小幅度移动目标都会牢牢被你锁定着。

## 固定物体瞄准



游戏中的可攻击的物体种类非常多，包括木箱、油桶、地／水雷、红外感应炸弹和一些特定目标。玩家只要同时按住R和L键，准心便会优先瞄准这些目标，可以让玩家有选择性地进行攻击。

## 探身攻击



控制角色靠近墙壁、金属档板等掩体时，按R蹲下后再按□键便可以作出探头攻击。蹲下的时候最好面对目标所处方向，这时可以看到目标HP呈灰色，这时按□键就能进行探头射击了，松开□键又可以继续保持半蹲的隐蔽状态。在高难度下进行游戏时，必须熟练掌握这个技巧。

## 翻滚技巧

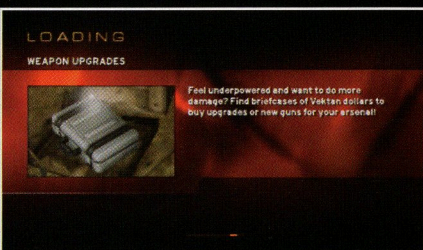
翻滚可以有效地躲避敌人的火力，其最重要的作用恐怕就是用来躲避手雷和追踪导弹的袭击。由于在游戏中期会经常碰到扔手雷和装备肩扛导弹的敌军的致命攻击。前者的手雷会直接扔到你脚下，而后者发射的导弹是具有追踪效果的，如果不使用翻滚的话基本上没命了，可见翻滚的重要性。最后要提醒一下，原地不动时是做不出翻滚动作的，而且翻滚时也不是无敌的。

## 补给箱



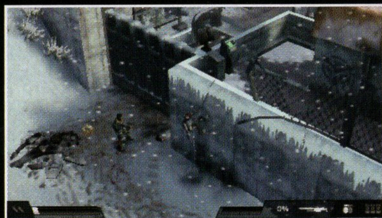

游戏中玩家拥有一把事先选择好的武器，而更换武器，补充急救包、手雷、烟雾弹、C4、地雷、SYRING等就需要通过补给箱来得到补充。箱子一共分为3个部分，分别是武器弹药、急救药品和雷系武器。游戏中的补给箱数量非常多，几乎每个不同的场景内都有1个，所以不用太担心物资的补充。

## 手提箱



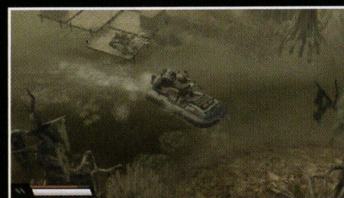

每一小关中都有一定数量的手提箱（Vektan），手提箱的数量关系到武器的开启和升级，所以要尽可能多地找到这些手提箱。这些手提箱大多数都隐藏在木箱中，只要把每关中的木箱都搜索一番，就肯定能找全。

## 同伴



游戏的某些关卡中会有同伴协助你一起战斗。比如游戏初期的Rico和后期的那个女佣兵Luger。同伴在身边的时候可以按方向键↑对他们下达战术指令的,比如让他们原地防守或者干掉某个指定的敌人。在某些特定地点时还要指挥他们进行一些特殊任务,比如让Rico的去埋设C4,让Luger开机关。战友们的武器是无限的,但也和主角一样比较脆弱,如果受到严重攻击也是会牺牲的,所以要时刻注意同伴的HP值,过低的话就要帮他们打针(Syringe)。另外很搞笑的一点是,你的攻击对同伴也有效,小心别伤到自己人。如果你打了Rico一下,他可是会狠狠地回敬你的哦。

## 可乘坐工具



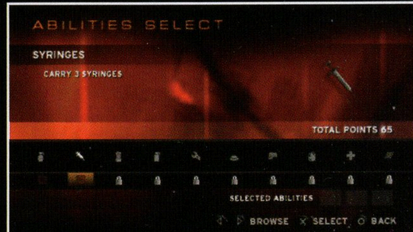
游戏中一共就出现过3种可乘坐工具:座式机枪、吉普车、坦克和气垫船。座式机枪是固定在原地的,长时间持续射击后枪管会因过热而停止运作。后两者是可以驾驶的交通工具,这些工具只在特定关卡中出现,所以一定要好好利用,不要轻易被击破。

## 存档点

游戏中每经过一段路程后会自动进行存档,一般都在场景发生变化的时候。如果在游戏时挂了,就会回到最近的一个存档点。建议在出现存档的提示后,最好先清理完这片区域再去别的地方,因为触发一次存档后就不会在同一个地方出现存档提示了,以免不小心死掉后多跑冤枉路。

# 技能

在武器选择画面内按□就能进入"Abilities Select"界面,这里面是提高战斗效率的有用技能,这些技能的开启需要通过挑战模式(Challenge Games)中的各个小项目获得的点数(Points)来开启。这些技能从左至右分别是:手雷携带量提高(Frag Grenades)、急救针携带量提高(Syringe)、C4埋设速度增快(DemoltionsE)、烟雾弹携带量提高(Smoke Grenades)、拆卸炸弹速度提高(Mini Clearing)、地雷携带量提高(Mini Laying)、格斗攻击力提高(Close Combat)、提高HP上限(Body Armor)、提高治疗等级(Buddy)、携带无限弹药(Ammuntion)。




# 兵种简介

**游戏中最有特色的便是那些各色兵种了,统一的黑色作战服配合头盔上两点黄光非常具有震慑力。他们分工明确,合作默契,装备的武器和战斗技能也是各有千秋。俗话说"知己知彼,百战百胜",清楚了解他们的行动规律才是克敌制胜的大前提。**

### 步兵
海尔星部队中最普通的士兵,很容易对付。有些步兵背有通讯机,为防止其呼叫增援,要优先破坏背后的通讯机。

### 突击步兵
装备有高速连射手枪的步兵,动作非常灵活,会翻滚着躲避你的攻击。战斗时不要太过接近这类兵种。

### 战斗犬
速度很快的野兽,尽量在它还没接近你之前就快速歼灭之。

### 狙击手
海尔星部队中具有特殊视觉的战斗人员,喜欢隐蔽在远处搞偷袭,不过狙击技术肯定不如你。战斗时注意其狙击枪的红外瞄准线即可,听见枪声后立即翻滚即可躲过。

### 霰弹兵
海尔星部队中的重装甲步兵,不但皮厚而且受到攻击后几乎没有硬直时间。与他们作战要保持好距离,趁其加子弹的时间进行还击。要是近距离被霰弹兵击倒在地的话,就等着重新来过吧。

### 手雷兵
海尔星部队中的特殊兵种,其扔雷动作比较隐蔽。战斗时不要让他们近身,其匕首攻击又快又狠。



### 火箭兵
装备有火箭发射器的海尔星步兵,其发射的导弹具有很强的追踪能力,被打中一下基本就挂了。看清楚导弹的动向,然后快速翻滚即可躲过。

### 专家
相当于拿着连发狙击枪的士兵,其手中的武器能一下把你击倒在地,如果边上还有其他敌人配合打你的话就比较麻烦了。

### 盾牌精英兵
手拿电棍并装备有盾牌的精英士兵,其最厉害的一招就是近距离一电棍把你KO,非常霸道。由于其正面拥有几乎完美的防御力,所以相对的弱点就在背后了,绕到背后偷袭他吧。

### ISA 精英近卫团
ISA叛官Stratson将军麾下的精英部队,战斗力极高,所幸在游戏后期才会碰到。主要装备为炸裂弩,不小心被其射中的话可以利用翻滚来抖掉箭头。



### 飞行兵
海尔星高科技部队,火力非常犀利,所幸在游戏遇见此兵种的次数不多。

### 机械蜘蛛
相当于一个移动自爆炸弹,它会自动跟踪距离自身最近的人,而且是敌我不分的。如果这些机械蜘蛛附近有敌人的话,就可以利用这些机械蜘蛛了。

# 武器简介

战斗中可使用的武器种类很多，在游戏开始前必须选择一把初始武器，玩家可以根据任务类型来挑选称手的武器。选择武器时主要参考三项性能指标，分别是射速（Rate of Fire）、精确度（Accuracy）、杀伤力（Fire Power）。即使玩家选错了也没关系，可以在场景中的补给箱中更换其他武器。




## M-82G Assault Rifle

ISA步兵标配步枪，弹匣容量32发。射速、精度和火力都比较平均的步枪。

开启金额：0

升级金额：75000



## StA-52 LAR Assault Rifle

海尔星步兵标配步枪，弹匣容量40发，射速和火力比较出色，缺点是精度不高。

开启金额：15000

升级金额：78000



## lvp-18 Machine Pistol

海尔星近卫团标配连射手枪，弹匣容量24发，射速超高，性能指标与StA-52类似。

开启金额：25000

升级金额：80000



## StA-52 SLAR Sniper Rifle

装备有视觉雷达的狙击步枪，弹匣容量1发。除了装弹速度很慢外，精度和火力都是一流。

开启金额：35000

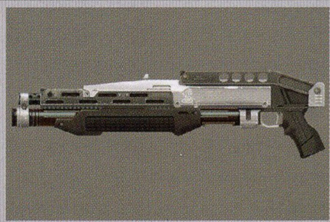
升级金额：84000



## M13 Semi Automatic Shotgun

ISA突击队标配武器，弹匣容量2发，精度不高但是攻击范围广，近身攻击力非常恐怖。缺点是只能连续射两发子弹。

开启金额：50000 升级金额：85000



## M3 Revolver

海尔星近卫团标配武器，手枪中的王者，弹匣容量8发，性能指标均属优良。

开启金额：60000

升级金额：86000



## VNS-10 Scylla V2

本作中最强武器之一，性能优良且子弹无限，缺点是枪管发热过快，连续射击时间较短。

开启金额：72000

升级金额：88000



## Crossbow V2

ISA精英亲卫队标配武器，弹匣容量1发。射中目标后还具有炸裂效果，威力不俗。

开启金额：80000 升级金额：88000



## VC1 Flamethrower

海尔星突击团标配武器，火焰喷射距离有限，但能持续发射并形成杀伤力极大的火墙。

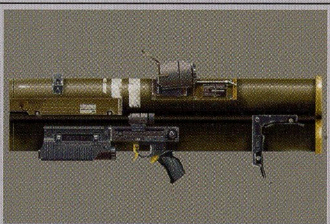
开启金额：89000 升级金额：98000



## BLR-06 Missile Launcher

海尔星步兵标配的杀伤力最大的武器，攻击距离远，具有导想向性，缺点是装弹速度极慢。

开启金额：93000 升级金额：100000



## Jet Pack

海尔星高科技军用装备，战斗人员装备后具有短距离低空飞行的能力，移动速度提高，附带的机枪弹量无限，可惜只能在关卡3.3中使用。



## 手雷

杀伤力极高，扔准了能一下炸飞数名敌人，但是对某些重装士兵就没那么好用了。



## 烟雾弹

干扰敌人视线用，敌人看不见你的同时你也没法看清敌人，有烟雾的地方无法进行瞄准。

## 地雷

不错的防御武器，用来埋设在交通要道上阻止敌人反扑。另外地雷还分为不可遥控和可遥控两种。

## C4

特殊道具，主要用于炸开路障。由于只能在特殊地点使用，所以在埋设地点会有一个圆形记号表示。



# 解放之路！剧情流程攻略

## 第1章 新的威胁 (A NEW THREAT)

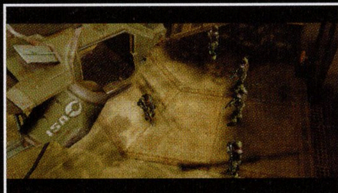
Vekta星球南部的战事欲演越烈了，海尔星高级将领Metrac将军有计划地展开强硬的攻势，率领部队企图夺取位于Rayhoven的ISA军事基地——这个拥有大规模杀伤性武器的武器库。而ISA方面则派出了Templar上校，让他前往被即将被海尔星人占领的ISA基地内秘密疏散被困的大人物。另外还有一件重要的事，那就是阻止大规模杀伤性武器落入海尔星人手中。

"Vekta市从没有停止过抗争，这只是开始。我们将继续奋起反抗海尔星侵略者！"

——ISA指挥官

### STAGE 1 反击 (Counter-Attack)

身处ISA基地前，随处可见炮弹炸起的尘土和遍地的尸体，ISA与海尔星人的战事惨烈程度可见一斑。任务要求你去找西边寻找队友Rico，并与他汇合。沿着壕沟行进，由于友军的帮忙，使得敌军步兵的HP普遍都比较低，很容易对付。绕过前方被树木挡住的道路后不久便发现了一名幸存的友军，他会招呼你帮忙对付附近蜂拥而出的敌人，而附近正好有座式机枪，靠近后按×便能坐上去，L和R是方向调整，□为射击。要注意不要长时间连续扫射，枪管过热后会停止射击进行强制冷却。



拿到补给箱里的C4炸弹后一直往左边走，在尽头的建筑残骸处使用C4炸毁一堵墙，穿过缺口绕回到刚才碰见友军的地点，再一次使用C4炸毁附近的铁丝网。顺着走便能在前线哨所内找到隶属ISA的重型机枪手Rico。

### STAGE 2 撤退 (Retreat)

紧接着上一关，两人正准备返回ISA基地时，Rico遭到了偷袭，生命垂危，这时赶紧从箱子里找出治疗针(SYRINGE)，靠近Rico按×即可为他治疗。现在有了同伴的协助，战斗轻松了许多，Rico那高达133点的HP和强大的火力使他像一头愤怒的公牛。返回的路上会发现建筑残骸处都被安装上了红外感应炸弹，靠近按住×片刻后即可拆除。另外由于装甲车残骸挡道，指挥Rico安置C4来炸开路障。在消灭掉ISA基地前埋伏好的敌人后按下绿色开关，进入基地后即可通过本段。





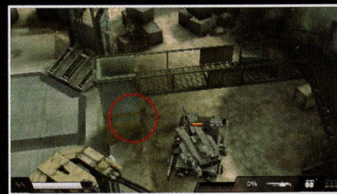
### STAGE 3 营救行动 (Evacuation)

由于小小的意外，使得Templar与Rico分散了，现在只能靠一己之力来完成营救人质的任务了。顺利进入ISA基地后发现停机坪附近有一门自动防空火炮，安置C4炸掉它，不然友军的运输机不能降落。运输机降落后，便要从基地内救出三名被困的重要人物(VIP)。先往北搜索，在03号门内找到一名女性人质Evelyn，送回运输机后返回刚才经过的铁丝门处，炸开门后深入基地内部，这里会遇到敌军狙击手，要小心对付。在基地二层发现一扇失控的电子门，暂时还进不去，可以先在门口安置两枚地雷，等下就知道好处了。在08号门内找到第二名人质Milcher，护送回运输机上后就直接带好C4前往刚才那扇失控的电子门处，你现在就能看见事先埋设好的地雷的作用了。最后一名人质是Stratson将军，他会一路协助你杀敌，所以不用太担心。全部人质成功脱离后就继续奔赴下一个战场吧。



### STAGE 4 破坏行动 (Sabotage)

刚没走几步就发现附近建筑物上的狙击手，趁他还没反应过来时快速消灭之。剿灭掉大坝入口处的敌人后便能驾驶坦克了。对于敌军的机枪火力可以无视，优先消灭拿导弹发射器的敌人，同时要注意避开地上的感应地雷，尽量把坦克开到目的地。利用C4炸开大铁门后来到一个周围有4个大铁架缆绳吊着中间平台的区域。轰隆轰隆，敌军坦克随即杀到，其攻击方式分为炮击和机枪扫射，其中的炮击是无视距离的，不管你跑多远都能打到你面前。对付坦克有个诀窍，本区域有个地方坦克是打不到的，躲在那里是非常安全的，看见炮弹飞过来就蹲下，看准时机开火即可，无伤通过也不是难事。料理完坦克后需要摧毁区域中的3个大型缆绳架，使用大威力武器瞄准铁架射击即可轻松搞定。最后后从区域左侧缆绳处脱出。



▲躲在图中的铁箱子后面就能无视坦克的炮击。



## 第2章 阴谋 (TRAIL OF DECEPTION)

不幸的消息！搭载着被营救出来的重要人物的运输机被海尔星部队击落了，飞机坠落在沼泽的某个地方，必须在海尔星部队找到他们之前抢先解救出来。而现在的问题是要从港口出海才能达到沼泽区，可是港口已经完全被海尔星部队占领了……不管那么多了，先从海滩登陆吧。

“来自Rayhoven的撤退是一次沉重的挫折，但不是失败。我们的领导者正准备发动一次致命的反击！”

——ISA 指挥官

### STAGE 1 接近 (Approach)

登陆后要小心海滩上埋设的感应地雷，红外感应炸弹可以直接打爆。进入中央区域时，会首次遭遇海尔星战斗犬，这些凶猛的野兽移动速度极快，被咬住后要拼命按×挣脱。解决掉军犬后先去北面角落搜索一番，然后再通过东面的铁桥。海上平台设施上的敌军数量也不少，建议多引爆油桶来快速歼敌。乘坐两次升降梯后进入顶部房间按下开关并获得钥匙卡，与此同时警报也



响了。返回中央部分用钥匙卡打开附近房间获得C4，炸开管道处的路障后进入电梯。

### STAGE 2 转机 (Diversion)

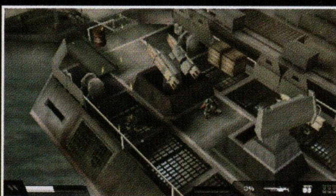
射击管道阀门炸出缺口，进入探索这片区域，本关主要任务是关闭两个水泵。在管道林立的工厂内战斗比较有难度，由于场地狭窄，可迂回空间很小，所以要注意别千万不要让装备霰弹枪的敌人接近你。多利用掩体和卡位来收拾巡逻的敌军，扔手雷和射击爆炸物能收到不俗的效果。关闭北面和西面的水泵后沿东侧脱出。

### STAGE 3 突击 (Assault)

干掉两名巡逻士兵后开启开关放下吊板，前进不久便会遇到Rico。按照地图指示一路激战至码头时看见海尔星高级将领Metrac将军也来到了这里，他来这里肯定没什么好事。岸边会有敌军的空降增援，一定要优先解决扔手雷的敌人，这个兵种是最麻烦的。清理掉岸边的守军后安置C4炸掉码头路障后来到楼上，在那里炸掉通往北边的铁丝门，进入后即可过关。

### STAGE 4 脱出 (Break Out)

准备脱出了，想办法去打开通海的闸门，并且偷走战斗气垫船。按照上一关的相反路线进行撤退，本关如果被背着通讯机的敌人发现后会招来战斗犬，比较麻烦。回到码头处按动集装箱处的开关吊起挡路的集装箱。进入圆型控制室，按动开关打开通路。来到军舰附近时触发任务，要保护军舰不被炸毁，敌军会不停地派炸弹小队上船来安装C4，而你就要快速解决他们，连续几次击毙上船的炸弹兵后敌人便会撤退。接着就按着惟一的路线脱出，通海的闸门处的守军数量非常多，一定要顶住啊。最后拉下闸门开关后登上气垫船即可过关。



▲蹲在这里安心等待敌人的炸弹小组上船送死。

## 第3章 复仇 (REVENGE OF METRAC)

Metrac将军宣布了停战，但是却暗藏杀机，搭载着ISA大人物的运输机的坠毁便是拜他所赐。他派出的巡逻队正在到处寻找生还者，这些失踪的大人物拥有关系到战争命运的秘密计划，请一定要在海尔星巡逻队之前找到他们。

“肴夫所统治的世界无法被信赖，在海尔星人统治期间，所谓的和平只不过是那如同奴隶般的生活”

——ISA 指挥官

### STAGE 1 侦察 (Reconn Aissance)

驾驶气垫船一路前进，注意躲避沼泽内的水雷，敌军火力方面没什么威胁。来到闸门处发现铁门紧闭，绕个圈子上到闸门顶部安置两枚C4就能把大门炸开。接着按照地图指示一路走到底，反正就华山一条路，消灭掉盘踞在关底的守军后即可通过本段。



### STAGE 2 伏击 (Ambush)

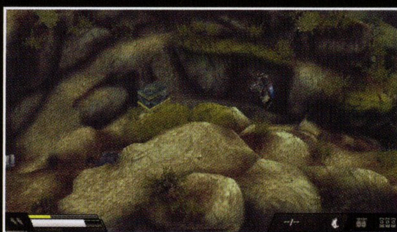
Templar上校不幸被海尔星巡逻队团团围住，就在千钧一发之际，老朋友Rico杀了出来，暂时替Templar上校解了围。本关任务是摆脱敌军的追击，敌军这时候会源源不断地从后方出现，且战且逃吧。撤退途中还要面对敌军新兵种——火焰兵。找到通路开关后敌人运输机会源源不断地空投士兵到你附近，前有敌人后也有敌人，现在是考验你的指挥能力的时候了，一旦同伴没血了就要及时补充。在关底处发现一架坠毁的ISA运输机，怎么这么眼熟？这不就是先前营救大人物时的运输机吗？此时飞行员受了重伤，并且机上的人员也全部不见了……



### STAGE 3 灾难 (Catastrophe)

还没来得及救出ISA飞行员，该死的海尔星狙击手一枪击毙了ISA飞行员，海尔星突击队也随即从四面八方杀到。在这种情况下还好身边就是补给箱，依靠个人技术解决掉所有敌军后利用C4炸开路障。接着在附近的补给箱中能拿到一套飞行战斗装备，利用这套装备可以进行短时间低空飞行，最棒的是武器子弹无限。余下的旅途中只需要良好操纵飞行器越过地理环境相当恶劣的悬崖峭壁。





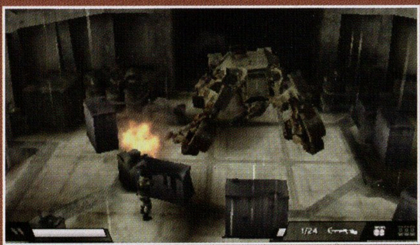
## STAGE 4 追击（Pursuit）

又来到了一片沼泽地带，首要任务是找到出路。在一处废弃的建筑内遭到了抵抗，敌军出动火焰兵进行阻挠，火焰兵的AI非常高，他们会设置火墙让你难以通过，而且由于火墙导致你无法瞄准，建议按住L键进行迂回射击。最后来到一处大型仓库设施，利用C4炸掉左右两侧的两门自动对空火炮。



## BOSS战 战争机器

这个大家伙共有6个攻击点，同时这6个点也是它的弱点所在。对付这个BOSS的方法很多，这里笔者讲解一下自己的打法。首先要记住场景左右两头各有一个补给箱，里面总共有3个急救包、两把步枪、一把狙击枪、一个火箭发射器（4发）和若干枚手雷，另外场景中的铁箱子炸烂后也会有急救包出现，所以不用太担心。打这个BOSS时候要以R+L的方式来进行锁定，战斗开始后，BOSS最具威胁的攻击方式便是头部的机枪扫射，如果不小心被扫了个正着那基本就是秒杀了，所以首先要炸掉这个部分。BOSS在机枪扫射时你要躲好，等其头部趴在地上并开始放炸弹时，就赶快闪出来集中攻击它的头部。BOSS的肩炮导弹攻击也比较容易闪躲，看准落点左右翻滚即可。由于BOSS的机枪扫射和肩炮导弹攻击不会同时进行，所以玩家不用太担心。把机枪炸掉后，BOSS的两侧的小仓内便会放出一些机械蜘蛛来，一定要在没接近你前打掉这些HP为2的小家伙，不然就惨了。本着打一枪换一个地方的原则来躲避导弹的同时用火箭发射器轰击它两侧的肩炮吧。陆续把6个攻击点全部炸坏后，战斗也就结束了。



# 第4章 英雄的命运 (FATE OF THE HEROS)

获取了Metrac将军的基地的确切位置，ISA高级将领Stratson将军准备发动先发制人的空袭，并且不惜牺牲掉被关押的ISA的人质。然后ISA的特种兵Luger相信被关押的ISA武器研究员Evelyn并没有向海尔星部队透露大规模杀伤性武器的发射密码，所以Luger决定和Templar上校采取冒险行动，在空袭开始之前潜入基地内解救被关押的Evelyn和Rico。

> “Metrac将军已经表现出反人类的姿态，我们不能在海尔星人的暴政前低头！”
>
> ——ISA指挥官

## STAGE 1 渗透（Infiltration）

战斗地点来到了雪地，新加入了一位女性战友Luger，她装备的武器是十字弓弩。可以多利用她来杀敌。来到基地大门前，指挥Luger爬上围墙开门。进入后发现C4埋设点，不过现在手头上暂时没C4。乘坐边上的升降机来到小门处，刚开门就遭遇大批敌人，其中还有手拿电棍、装备盾牌的精英士兵，必须攻击到他的背部才能对他造成伤害。从补给箱中拿到C4后回到埋设点炸出通路。来到有三条轴承处时又要指挥Luger依次关闭三台电脑。通过停机坪往下走就能找到钥匙卡，开启大门通过本段。

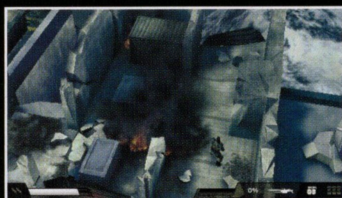
## STAGE 2 揭露（Revelation）

一开始慢慢推进，半路与Luger汇合后，要保护她调查电脑。你要在房间外面防守，敌人会分批前来骚扰。击退几轮进攻后，Luger就会跑掉，不用管她，继续往北搜索。接下来无非都是些找开关开门之类的简单谜题。本关后半段会碰到一个傻大个机械人，火力很猛，不过动作很慢，它会绕着你走，慢慢玩它吧。最后找到并救出人质Evelyn即可过关。



## STAGE 3 对质（Confrontation）

身背通讯机的敌人要优先干掉，不然他会报警招来盾牌精英士兵。由于身边有一个没有任何战斗力的女性Evelyn，所以随时要让她停下，然后自己先去开路。上到碉堡处杀敌获得钥匙卡。然后跑去停满坦克的广场的右侧。里面是飞机跑道，只见一架飞机已经起飞，现在要抓紧时间干掉从附近门内跑出来的一名战斗机驾驶员，他会一路狂奔，没干掉他的话会导致任务失败。飞机成功抢下后再前进一段路就能进入BOSS战了。



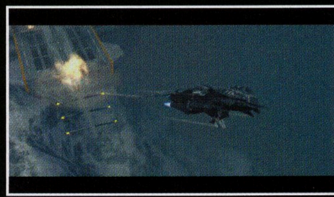
## BOSS战 暴君

BOSS战分为三个阶段，第一个阶段是纯粹的游击战，因为BOSS会来回跑动，所以推荐武器为左轮手枪，好处是比较精准。另外BOSS会躲避你的手雷，正是利用这一点来引诱他跑到你的的攻击范围内加以痛击。当BOSS的HP降到350时便会换区，这时的BOSS会频繁放出集束炸弹，一定多利用翻滚来躲避。当他HP降到200的时候又会换区，这时记得先要换枪，步枪和霰弹枪都可以，手雷也记得补充一下。在最后的区域内，先躲在铁箱子中间，按住R+L击毁座式机枪的电源箱。把两个电源箱都炸掉后，BOSS便会进行最后的挣扎，他会不停地跳来跳去，疯狂的扫射和放出集束炸弹。这时打法还是基本不变，躲掩体后面射击，多翻滚来躲炸弹，提高一点命中率便能获得最后的胜利。



## STAGE 4 解放（Liberation）

纯逃亡关，由于ISA开始空袭了，所以要赶快撤离。别看现在基地内已经乱成一锅粥了，但是海尔星士兵们还是在进行殊死的反抗。按照指示路线走，小心躲避如雨点般从天上落下的炸弹的同时还要防备突然从附近门内跑出来的敌兵。一路杀到停机坪，上到架子高处开启开关放下跑道挡板后跑向飞机处。终于在轰炸前成功逃脱，海尔星人的基地化为了火海。Templar上校还要继续打探队友Rico的下落。



# 第5章 罪恶根源!(Root Of Evil)

Metrac将军被Templar上校击毙后，其麾下的军队已经溃败。但是在Vekta星球的南部，ISA与海尔星人的战斗还是延续。与此同时，ISA的特种侦察员Luger通过她影子部队探测到Rico在位于Sedah市附近的ISA基地所发出的微弱信号。那片区域正受到海尔星部队的猛烈攻击，Stratson将军命令Templar上校前去联络正在沙漠基地指挥作战的Mandrake将军，同时搜查Rico的消息。

"在欲演欲烈的战争面前，需要的是勇气和强硬的领导力，Vekta星球会再次强盛起来。"

——Stratson将军

## STAGE 1 狩猎(The Hunt)

Templar上校来到ISA沙漠基地附近，他必须想办法联系到Mandrake将军，再调查Rico的下落，并判断Rico是否已经背叛ISA。

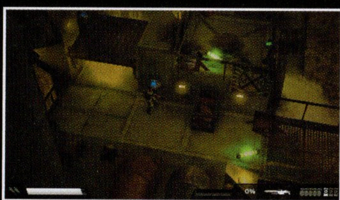
进入基地后，海尔星守军倾巢出动，其中一人身上有钥匙卡，杀死他后获得钥匙卡。刷开出口并乘坐吉普车出发。吉普车的耐久度不高，注意躲避导弹攻击。无视半路遇到的第一辆坦克。遇到路障后先消灭掉死命防守的敌军，接着炸掉挡路的公车残骸并通过。来到ISA基地前阵地时又会遇到坦克，站在岩石附近就能尽情虐待坦克了。由于需要C4来炸开大门，所以先探索右侧区域，从那里的补给箱内获得C4。进入基地后的任务便是肃清里面的所有敌人，比较难缠的是火箭筒兵，建议第一时间干掉。


▲站在这个位置使用火箭筒猛射坦克吧!

## STAGE 2 背叛(Defection)

在Mandrake将军遇害后，Stratson将军命令剩余的ISA部队保护位于Sedah市的将军府。Templar上校为了救出Rico而潜入了Sedah市的下水道中。

快速干掉会报警的士兵，在水闸门右边的箱子内拿到C4和其他补给品，然后爬上左边的梯子。通过铁丝桥来到另一边的下水道，坐升降机来到上层。附近的霰弹枪士兵要优先干掉，不然会很麻烦。关闭附近的排水开关后再从另一头跳下。一直往下走来到瀑布断口处时往左拐，拆除红外炸弹后来到地铁站内，注意列车顶部有狙击兵。调查车站处的电脑开启水闸门，然后从列车顶部绕回一开始的水闸门处，爬上右侧的梯子。继续调查下水道右侧的区域，突然杀出的飞行兵的火力很犀利，小心应付吧。关闭排水口后返回并进入本关开始处的水闸门内，里面的三根管道内会爬出机械蜘蛛，记得要借用机械蜘蛛的自爆来把管道炸坏，不然管道内会一直爬出蜘蛛，从而影响C4的埋设工作。在本关的最后部分，从守军身上获得钥匙卡后就能顺利救出Rico。

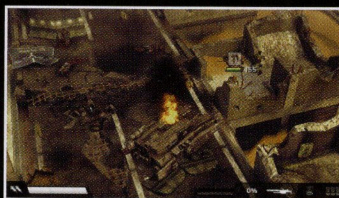



▲飞行兵的武器射速极快，最好选择边跑动边还击。

## STAGE 3 侵略者(The Invader)

Templar上校成功地营救出了Rico，同时也获悉了Stratson将军被海尔星人收买的情报。上校和Rico将抵达Sedah市的地面，他们必须粉碎海尔星人部队企图从下水道入侵Sedah市的计划。

终于又与Rico并肩作战了，这家伙的火力很猛，是个得力干将。来到区域中心的补给箱拿到手雷和C4。炸掉区域左下角的下水道口，接着炸开别墅区铁门，并时刻提防埋伏在花园内的无人操纵机枪。同样炸掉这里的下水道口后来到别墅区背面的建筑残骸处，这时需要指挥Rico来踹碎墙壁形成通路。依次端掉两个下水道口后来到高速公路，艰难的防御战打响，快速指挥Rico坐上转盘式机枪座，凭借强大火力坚持一段时间后会有一辆敌方坦克杀到，这时需要合理利用附近补给箱中的手雷和地雷，建议打坦克的时候躲在建筑残骸内，不要冒失地跑出来，把坦克毁掉后就能顺利过关了。


▲隐蔽在建筑残骸内可以减轻坦克炮火的伤害。

## STAGE 4 复苏(Resurrection)

Templar上校掌握了位于Sedah市的ISA指挥中心的位置，此行必须要化解ISA叛官Stratson将军的计划。Templar上校将会遭遇到誓死效忠Stratson将军的精英亲卫队。



利用油桶来快速干掉立交桥上的守卫。由于现在身上没有C4，所以某个墙壁无法炸开，只能先绕路去找补给箱，找到C4后返回炸开墙壁。在下个区域内找到列车开关使列车移开形成通路。来到喷水池附近时又将遇到强敌，敌军不仅运来了一装甲车的士兵，ISA的叛徒指挥官手下的精英亲卫队也掺合进来了。精英亲卫队的实力不可小视，移动速度快，使用的武器是爆炸弓弩，不小心被射中的话可以选择翻滚来抖掉箭头。杀入大本营后便迎来了最终BOSS战。

### 最终决战!

战斗区域呈长方形，首先把左右两处的建筑炸塌，只需分别射击油桶和柱子即可轻松达成。由于在与BOSS周旋时，附近会不停地涌出士兵，所以说本战是个持久战。当干掉几名精英士兵后，BOSS便会驾驶着机甲现身，要多留意自己的HP，好好利用场景内的三个补给箱。躲在掩体后可以轻松躲过BOSS的机枪扫射，惟一比较麻烦的就是燃烧弹攻击了，BOSS的三连发燃烧弹需要依靠连续翻滚来躲避。右侧的补给箱内有宝贵的火箭筒，千万不要浪费了。

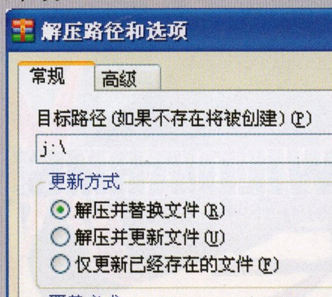


# 《杀戮地带 解放》新关卡补丁离线使用方法

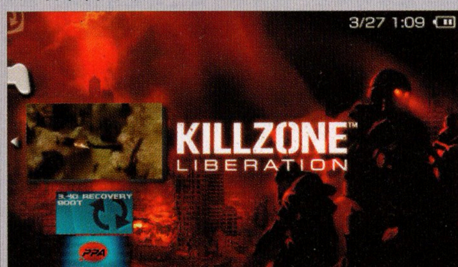
最新关卡以网络补丁的形式直接对游戏进行升级。下面为大家奉上的正是这款游戏的第五大章补丁离线安装程序，让我们来看看详细安装步骤吧。

**1** 下载《杀戮地带 解放》美版，并将ISO文件解压到PSP记忆棒上。下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killzone.rar，下载完成后将文件后缀由rar改为exe，即可直接双击执行，选择记忆棒盘符后确定即可自动完成安装过程。

**2** 下载最新关卡补丁傻瓜包，下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killpatch.rar 将PSP以USB连接模式接在电脑上，用Winrar将补丁解压，选择PSP记忆棒的盘符，解压到记忆棒根目录即可。



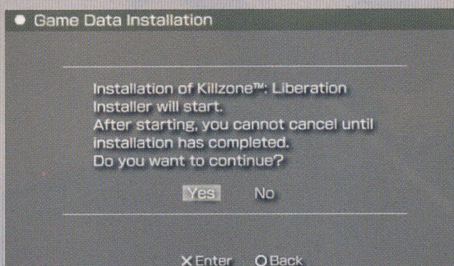

**3** 运行《杀戮地带 解放》游戏，注意，不是运行"Kiilzone：Liberation installer"的升级安装包，而是运行游戏ISO，进入后准备升级V1.2。



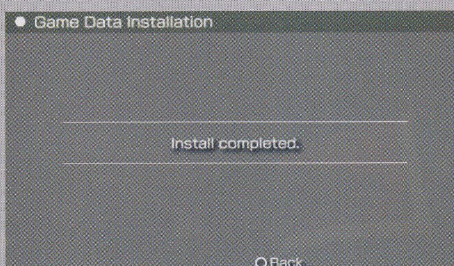

**4** 进入游戏主菜单后选择"DOWNLOADS"一项，会自动打开PSP网页浏览器，并提示选择网络连接，这时全部点○键取消（日版主机按×键取消）。




**5** 退出浏览器后会自动弹出游戏安装提示，在电量充足情况下选Yes，就会开始游戏安装过程。



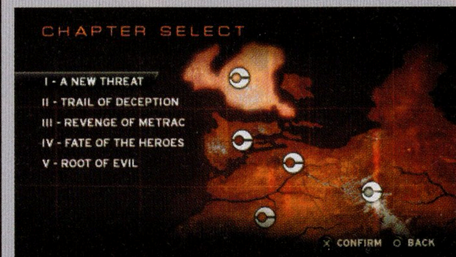

**6** 等待安装进度到100%后，会提示按○键返回。



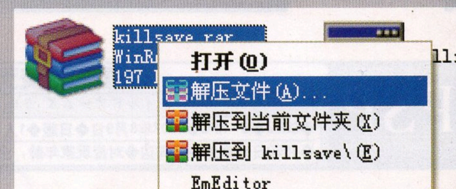

**7** 安装完成后会返回游戏，这时看到版本标识变成了V1.2。




**8** 再次进入游戏，选择"PLAY"→"CAMPAIGN"，我们就会看到最新的第五章节"V-ROOT OF EVIL"了。不过你必须将前四个章节通关后才能选择第五章节开始游戏。




**9** 如果想直接体验新关卡新武器，那么请下载全通关补丁，下载地址为：http://down2.tg777.com/pocketgames/PSP/ISO/killsave.rar，同样直接解压到记忆棒根目录即可。它会覆盖掉你原先的记录，建议大家先备份存档后再使用。






WILD ARMS ワイルドアームズ クロスファイア

文 毛毛&ALUCARD

PSP PlayStation Portable

**荒野兵器 交叉火力**

ワイルドアームズ クロスファイア

◆SCEJ◆S・RPG◆2007年8月9日◆日版◆1人

◆4980日元◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

“《荒野兵器》系列”的第一次转型，虽然相比系列之前作品本作在个别方面依然存在一定差距，但是单纯作为一款S·RPG游戏来讲，本作无论是在剧情还是系统方面都展现了SCEJ雄厚的功力，实为不可错过的优秀作品。在此为大家献上本作的攻略，让每位热爱战棋游戏的玩家都能感受到本作的魅力。

# 系统介绍

## 地图选项

| 选项 | 说明 |
|---|---|
| ステータス | 查看角色状态。 |
| クラスチェンジ | 转职。 |
| スキルセット | 角色的技能设置，在战斗时通过“オリジナル”指令使用。 |
| 装备 | 切换角色的装备和道具。 |
| アイテム一覧 | 查看所持有的道具。 |
| 探索 | 让渡鸟去地图某个地点进行探索，探索结束后可得到道具。 |
| システム | 游戏系统设置。 |

Menu WAR FUNDS : 595428G

「ユニットのパラメーターやオリジナル等を確認」

ステータス / クラスチェンジ / スキルセット / 装備 / アイテム一覧 / 探索 / システム

## 战斗准备画面选项

| 选项 | 说明 |
|---|---|
| DER | 直接事件报告(Direct Event Report)，为玩家报告关卡的要点，并给出攻略建议。 |
| 条件确认 | 确认胜利条件与失败条件。 |
| 状况确认 | 确认战斗场地和敌人的基本信息。 |

## 合体技

**根据参加人数改变的伤害提升率**

| 人数 | 提升率 | 人数 | 提升率 | 人数 | 提升率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2人 | 180% | 4人 | 315% | 6人 | 465% |
| 3人 | 240% | 5人 | 395% | | |

我方成员在攻击敌人时，会有一项“ロックオン”指令。选择该指令后，我方成员并不会马上攻击被锁定的敌人，而是会进入待机状态。如果此时我方有其他角色攻击该名被锁定的敌人，便会联合刚才执行锁定指令的成员发动合体技。合体技的发动与角色的站位无关，并且随着合体人数的增加，攻击效果会越来越明显。需要注意的是，当被锁定的对象行动时，所有锁定就会失效。



## 角色基本参数

| HP | 体力 | MGR | 魔法防御力 |
|---|---|---|---|
| MP | 魔法值 | AIM | 命中 |
| VP | 耐力值 | PRY | 回避 |
| EXP | 经验值 | RES | 反应值 |
| PSP | 职业经验值 | WGT | 重量 |
| ATP | 物理攻击力 | MOV | 移动力 |
| DEF | 物理防御力 | CLM | 跳跃力 |
| SOR | 魔法攻击力 | | |

**VP**：为角色的耐力值，在战斗中无论做出什么行动都会消耗一定的耐力值，当耐力值为零时角色的HP就会不断减少，是一个为了不让玩家把战斗拖得太久的设定，当然也可以依靠这个磨死部分VP消耗快的敌人。

**PSP**：角色的职业经验值，影响到该职业技能的习得，各职业之间的职业经验值并不通用。

**RES**：反应值决定是角色在战斗里的行动顺序，反应值越高行动次数越多。

**属性**：基本参数右边的方框内表示的是该角色的属性，从上往下依次是土、冰、火、风，从数值上可判断该角色的抵抗属性和弱点属性，雇佣渡鸟时属性也是重要的参考项目。




## 阵形技

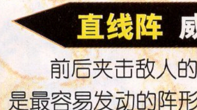
“阵形技”是一种根据我方成员的配置方位来加强对敌人伤害的系统。在移动过程中只要注意保持阵形，这种攻击效果加成就能一直维持下去，因此活用阵形技可以说是克敌制胜的一大利器。需要注意的是，敌方也能使用阵形技，如果不幸中了它们的埋伏，那么形势对我方将会非常不利。阵形配置总共有3种，参加阵形的人数越多发动起来就会越优先。

**阵形技发动的优先顺**
**圆环阵>三角阵>直线阵**




### 三角阵 威力提升150%

从三个方向包围敌人的阵形，如果碰到我方成员连续行动的情况，使用这个阵形将会非常有效。




### 直线阵 威力提升125%

前后夹击敌人的阵形，虽然攻击力加成最少，但也是最容易发动的阵形技，只要两名同伴就可以发动。




### 圆环阵 威力提升175%

全方位包围敌人的阵形，虽然发动条件比较苛刻，但一旦发动，不仅可以群殴敌人，更能封住它们行动。

# 全职业介绍

## 专用职业



クラリッサ的专用职业，直线方向的攻击无拥有无限射程。一般在队伍后方作为支援类单位，不过配合职业技能也能发挥高杀伤力。

### 枪客（ダンデライオン）

**主动技能（フォース）**

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| シューティングハウル | 32 | 无视“飞行”特性的直线贯通攻击技能，只有装备シュトラルゲヴェイア时才能使用。移动后使用不能。 |
| サクリファイス | 16 | 无视魔防，牺牲自身的HP对目标造成伤害，HP越多造成伤害越多，移动后使用不可。 |
| エンカレッジ | 8 | 令周围单位的RES积蓄值上升。 |
| ロブターン | 32 | 将对手的行动回合占为己用。 |

**被动技能**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ソウルサバイブ | 防御即死效果。 |
| ダンデライオン装备 | 可以装备枪客的专用装备。 |
| 投射武器ブロック | 16.7%的几率令投射攻击无效化。 |
| くじけない心 | 濒死状态下SOR、MGR、PRY上升20%，被动技能发动率上升12.5%。 |
| 重ねクリティカル | 会心一击的威力上升。 |

**特殊技能**

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|

### 斧战士（アックスバトラー）

**主动技能（戟斗）**

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ウェポンスイング | 12 | 3格范围内的武器振动波攻击，只有装备ポールアーム情况下才能使用。 |
| ウェポンボルト | 20 | 无视“飞行”特性的物理攻击，使用者所处位置越高伤害则越大。 |
| ディザーム | 8 | 一定几率解除目标对象的武器，只有装备ポールアーム情况下才能使用。 |
| マリスドロウ | 16 | 将周围单位的异常状态集中到自己身上。 |

**被动技能**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| オーバフロウ | 打倒敌人后普通攻击和技能的威力上升。 |
| 濒死时AIM上升 | 濒死状态下角色的AIM值上升50%。 |
| 斧战士装备 | 可以装备斧战士的专用装备。 |
| 迎击の心得 | 被敌人包围时反击的几率上升，几率为敌人数×6.25%。 |
| アタックアシスト | 我方人员攻击自己相邻敌人时进行追击。 |

**特殊技能**

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|

フィアース的专用职业，拥有高攻击力和高耐久力的职业，可以冲锋陷阵切实利用反击技能来给对手造成伤害。另外他独有的解除敌武装的技能有时能起到扭转局势的作用。





レヴィン的专用职业，回避能力值得信赖。主动技能中既有攻击型的也有辅助型的，其中能强制取消目标下回合物理攻击的ディレイアタッタ尤为实用。

### 武术魔法师（マーシャルメイジ）

**主动技能（スピリッツ）**

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ブラスト | 16 | 无属性的攻击魔法。 |
| グラビトン | 12 | 按比例扣除对手HP的攻击魔术，对手WGT越高伤害越大，移动后使用不可。 |
| ラッシングビート | 16 | 以使用者与对手间的RES差作为威力补正值的物理攻击，只有装备トンファー时才能使用。 |
| ディレイアタッタ | 24 | 取消目标下回行动合物理攻击。 |

**被动技能**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| マーシャルメイジ | 可以装备武术魔法师的专用装备。 |
| エネミースルー | 移动的时候可以穿越敌方单位。 |
| 绝好调ッ! | 受到伤害的时候技能发动率上升，被动技能发动率上升16.7%，受到伤害后效果消失。 |
| エグゼクレイト | 提升“状态异常攻击”技能的成功率。 |
| カウンター返し | 反击对手的カウンター技巧。 |

**特殊技能**

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|



ラプライナ的专用职业，拥有对应各种状况的魔法。用丰富的被动技能弥补物理攻击上的不足。

# 学者（レアルストレーガ）

### 主动技能（遗失言语）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ライトニング | 8 | 雷属性攻击魔法，对机械系敌人有特效，移动后使用不可。 |
| リヴァイブ | 48 | 治疗我方战斗不能状态。 |
| ジョウント | 8 | 可以通过障碍物的瞬间移动，移动后使用不可。 |
| ダミードール | 32 | 做出一个HP为1的分身，分身除了移动外不能做出任何行动。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 学者装备 | 可以装备学者的专用装备。 |
| アタックダウン | 进行直接攻击时对象的AIM下降50%。 |
| クリティカル时再行动 | 会心一击后可再次行动。 |
| ディストーション | 将自身受到不到50的伤害判定为无效。 |
| 魔法效果+25% | 魔法的效果上升25%。 |

### 特殊技能

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|

### 主动技能（ブランド）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| リボルバースイープ | 16 | 对周围的对象进行物理攻击，只有装备大剑时才能使用。 |
| イグゾーストヒット | 8 | 给予对象VP伤害，只有装备大剑时才能使用。 |
| ロイヤルチアー | 8 | 使用者周围单位的能力上升。 |
| ステータスロック | 24 | 无视由技能引起的能力变化，3回合固定现在角色能力参数。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ZOC无效 | 可以无视ZOC移动。 |
| 阵头に立つは王家の务め | 每战开始时必定是第一个行动。 |
| あきらめない心 | 伴随VP的减少RES上升。 |
| 公主剑士装备 | 可以装备公主剑士的专用装备。 |
| ターム经过スキル确率上升 | 随着回合数经过被动技能发动几率上升2%。 |

### 特殊技能

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|



アレクシア的专用职业，拥有极高的攻击力和命中率，可惜RES偏低，两个与角色能力状态相关的主动技能都很实用。

# 公主剑士（プリンセスフェンサー）



ログナー能够灵活运用各种地形来辅助战斗的职业，物理攻击力非常高，以猛烈的连续攻击术来压制对方。经常作为队伍排头冲锋陷阵的单位。

# 暴风斗士（ストームライダー）

### 主动技能（佣兵流）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| オービタルリング | 8 | 以使用者为中心进行周围一格的范围攻击，只有装备ブーメラン时才能使用。 |
| レイジレイブ | 32 | 发动与角色移动力相同回数的攻击，能令目标后退他移动力+1的个格数，只有装备ブーメラン时才能使用，移动后使用不可。 |
| ハイパーウェポン | 32 | 令目标的攻击力上升50%。 |
| プラボーク | 8 | 向对手发起挑拨，令其向使用者移动。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| クリティカル无效 | 不会受到会心一击。 |
| 移动后VP回复 | 角色移动后回复一定量的VP。 |
| ストームライダー装备 | 可以装备暴风斗士的专用装备。 |
| タクティカルアボイド | 令角色的PRY值上升。 |
| レイジレイブリベンジ | 反击对手的レイジレイブ技能。 |

### 特殊技能

| スキルスロット+3 | 技能槽数加3。 |
|---|---|



## 泛用职业

# 勇士（ウォーヘッド）

武器：剑、斧　防具：盾、防护背心

泛用职业中拥有最高攻击力的职业，擅长使用剑的物理攻击专家，是可以一直使用到游戏终盘的职业。

### 主动技能（战技）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ハードスマッシュ | 16 | 大威力的物理攻击，只有装备单手武器才能使用。 |
| スマートドライブ | 16 | 必定命中的物理攻击，自己的命中率越高威力越大。 |
| MPバースト | 0 | 85%的几率使MP变为现在的3倍，失败则为0。 |
| 装备变更 | 8 | 消费一回合变更现有装备。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 待机时VP回复 | 不移动直接待机时回复5%的VP。 |
| ブラッドヒート | 反击时伤害上升50%。 |
| ウェポンブロック | 令受到的物理攻击16.7%的几率无效化。 |
| 勇士装备 | 可以装备勇士的专用装备。 |
| ATP+25% | 攻击力提高25%。 |

### 特殊技能

| リタリエイション | 发动ウェポンブロック时伤害反射。 |
|---|---|

### 主动技能（ミスティック）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| クラッシュ | 16 | 地属性攻击魔法，移动后使用不可。 |
| フリーズ | 16 | 水属性攻击魔法，移动后使用不可。 |
| ファイア | 16 | 火属性攻击魔法，移动后使用不可。 |
| ヴォルテック | 16 | 风属性攻击魔法，移动后使用不可。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 魔术师装备 | 可装备魔术师的专用装备。 |
| 待机时MP回复 | 不移动直接待机时回复2%的MP。 |
| 濒死时消费MPセーブ | 濒死状态下技能所消耗MP减少25%。 |
| レジストブロック | 令受到的魔法攻击16.7%的几率无效化。 |
| SOR+25% | 魔法攻击力提高25%。 |

### 特殊技能

| リフレクト | 发动レジストブロック时伤害反射。 |
|---|---|

泛用职业中拥有最大魔法攻击力的职业，相对地物理攻击非常差，可以使用远距离的魔法攻击这个职业的特点。



# 魔术师（スペルキャスター）

武器：魔导书　防具：指环



辅助战斗的专家，自身能力不高，但是拥有很多改变角色能力的技能，能对整个队伍起到支援作用。

# 幻想家（ファンタスティカ）

武器：铃铛　防具：徽章

### 主动技能（サポート）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| スロウダウン | 12 | 令目标RES值降低，移动后使用不可。 |
| フィブルマインド | 16 | 使对象MP减少20%，移动后使用不可。 |
| インヴォーク | 28 | 使对象直到下一回合结束前的技能发动几率、会心一击率和命中率都为100%。 |
| ラッシュ | 8 | 把移动后不可使用的主动技能变为能在移动后使用。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 幻想家装备 | 可装备幻想家的专用装备。 |
| ゾーンエフェクト | 邻接的友军的命中率和命中率回避率上升10%/邻接的敌军的命中率和回避率下降10%。 |
| アーツサポート | 阵形技和合体技的效果上升。 |
| 获得PSPアップ | 过关奖励时所获得的PSP倍率上升0.4。 |
| オブジェアタック | 直接攻击邻接的特定障碍物时能使障碍物移动或破坏。 |

### 特殊技能

| サポートエフェクトプラス | ゾーンエフェクト和アーツサポート的效果上升。 |
|---|---|



## 道具师（ガジェッティア）

武器：扳手　防具：围裙

擅长使用各种道具的职业，使用道具的效果和范围比其他职业更大，能担任攻击和辅助两方面的工作。

### 主动技能（ミスティック）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ミスティック | 20 | 自身使用道具的效果范围扩大。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 道具师装备 | 可装备道具师的专用装备。 |
| ディセラレイト | 在直接攻击时付与对象RES值减少25%的效果。 |
| アイテム效果 | 道具的效果上升50%。 |
| アイテム效果范围扩大 | 道具可以在其他角色身上使用。 |
| アイテムキャリアプラス | 可持有道具数量增多。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| 上位アイテム使用 | 可以使用上位道具。 |

### 主动技能（防御术）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ヘヴィストライク | 24 | 物理攻击，能使WGT比被自己少的目标后退一格，只有装备单手武器撕可用。 |
| アラウアンス | 4 | 能打倒对方的情况下，强制令其HP剩下1。 |
| フォースフィールド | 28 | 使用者直到下一回合结束前不受到任何HP伤害。 |
| アンプリファイア | 32 | 使用者下次的攻击伤害上升，移动后使用不可。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ノックバック无效 | 受到攻击不会退后。 |
| ZOCエフェクト | 邻接敌方单位的移动力下降。 |
| DEF+25% | 防御力上升25%。 |
| 护卫装备 | 可装备护卫的专用装备。 |
| ディフィンサー | 16.7%的几率承受邻接我方单位受到物理伤害。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| オートーガード | 受到伤害16%的几率使伤害减少75%，ディフィンサー发动时必发动。 |

泛用职业中拥有最高防御力的职业，作为队伍里的“盾”，一般配置在战斗的最前线。



## 护卫（エスコートベッセル）

武器：锤、杖　防具：金属铠甲



## 拯救者（セイクリッドセイバー）

武器：怀刀　防具：护符

拥有回复和辅助技能的后方支援型魔法职业，泛用职业中拥有最高魔法防御力，和典型魔法型角色一样物理攻击偏低。

### 主动技能（退魔）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ヒール | 12 | 为对象回复自身魔力×0.75的HP。 |
| スティグマ | 24 | 对不死系有特效的无属性魔法，移动后使用不可。 |
| フラジャイル | 20 | 使用对象的防御力和魔法防御力下降50%，移动后使用不可。 |
| ターンシフト | 32 | 使用者和对象的回合交换，使用者下回合结束前RES上升100%。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 拯救者装备 | 可装备拯救者的专用装备。 |
| 仲间の危机にRES上升 | 同伴濒死或被击倒时自身RES上升。 |
| 被ダメージ时HP回复 | 受到伤害时16.7%的几率回复10%的HP。 |
| MGR+25% | 魔法防御力提高25%。 |
| エクステンション | 单体魔法的范围扩大。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| パラディン | 对敌人使用スティグマ时有40%几率一击必杀，异常状态抵抗率增加20%、异常状态自然回复率上升35%。 |



## 探险家（ワンダーシーカ）

武器：弹弓　防具：靴

能够发现关卡里隐藏道具或和敌人的职业，移动和跳跃能力优秀，而且能力里没有特别低的项目是这个职业的优点。

### 主动技能（探索）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| アナライズ | 4 | 在能力画面里详细表示对象的参数，包括掉落道具、获得EXP和PSP等。 |
| ディテクター | 8 | 发现使用者周围的隐藏道具和单位。 |
| チェンジ | 16 | 能把关卡里的特殊机关ジェム变为ジェムブロック，对人物使用时能调换对象当前的HP和MP，移动后使用不可。 |
| イン&アウト | 12 | 消费1回合更换当前所带的道具。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 段差对应 | 投射武器上和下方向的射程延伸 4 格。 |
| トドメにギャラゲット | 击倒敌人时获得金钱。 |
| トドメにアイテムゲット | 击倒敌人时一定几率获得道具。 |
| 探险家装备 | 可装备探险家的专用装备。 |
| 移动后アイテムゲット | 移动后5%的几率获得道具。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| 探索者の极意 | 击倒敌人时一定几率获得珍贵道具，获得金钱为原来的两倍。 |

### 主动技能（レイパワー）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| トランスリイト | 8 | 在同属性的レイポイント间进行瞬间移动。 |
| リプリイス | 12 | 使用者和对象的位置对调，移动后使用不可。 |
| シャットアウト | 16 | 使对象不能移动，移动后使用不可。 |
| フィールド | 32 | 使用者现处在的レイポイント属性区域展开。该属性的攻击强化，对立属性的攻击弱化。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| レイアタック | 对应所处レイポイント的不同，能使出带有该属性的普通攻击。 |
| 移动后HP回复 | 移动后回复5%的HP。 |
| 忍者装备 | 可装备忍者的专用装备。 |
| 移动コスト无视 | 无视地形的移动消费。 |
| 仲间の危机に移动力上升 | 我方单位濒死/战斗不能时自己的移动和跳跃上升。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| レイブースト | 在レイポイント里每回合回复5%的HP，并根据不同属性的レイポイント提升自己的能力参数。 |

这个职业的特点为可以见到某些战场里称为レイポイント的带有属性的区域，移动不受地形消费的影响，并拥有可改变战场上单位的位置和属性的技能。



## 忍者（ジオニックルーラー）

武器：手里剑　防具：宝石



## 强击枪手（アサルトバスター）

武器：枪　防具：头盔

只能进行直线的移动的职业，但是拥有泛用职业中拥有最高的移动力，适用于突袭，在平地的战场能发挥出最大实力。

### 主动技能（アクセル）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| スラストチャージ | 12 | 对直线上的单个敌人进行物理攻击，距离越远威力越大，移动后使用不可。 |
| ソニックブーム | 12 | 在直线移动时对左右两边的对象进行物理攻击，移动后使用不可。 |
| ビートステップ | 8 | 移动力和跳跃力上升1。 |
| MPバースト | 4 | 85%的几率使HP变为现在的3倍，失败则为0。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 移动后MP回复 | 移动后MP得到2%的回复。 |
| ベネトレター | 投射攻击可以贯通障碍物。 |
| 强击枪手装备 | 可装备强击枪手的专用装备。 |
| 获得EXPアップ | 过关奖励时所获得的EXP倍率上升0.5。 |
| MOVプラス | 移动力上升 1 。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| バリアント | 随着HP的减少攻击力上升，数值为HP上限减现HP。 |



## 解谜师（エニグマンサー）

武器：杖　防具：长袍

泛用职业中拥有最高MP的职业，魔力仅次于魔术师，技能里既有攻击魔法也有辅助魔法，泛用性高。

### 主动技能（魔导）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| デバステイト | 20 | 对使用者周围2格的单位进行无属性魔法攻击，移动后使用不可。 |
| プロテクト | 12 | 对象的防御力与魔法防御力上升50%，移动后使用不可。 |
| ディスペル | 16 | 对象的能力变化状态消失。 |
| アゲインスト | 8 | 对象的魔法成功率下降50%，移动后使用不可。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 解谜师装备 | 可装备解谜师的专用装备。 |
| 警戒 | 判定濒死状态的HP比例由20%上升到30%。 |
| 敌味方识别 | 使用攻击魔法不会给我方单位造成伤害，使用回复魔法不会为敌方回复。 |
| エンデュランス | 自己受到的有利能力变化状态效果延长3回合。 |
| レビテーション | 毒／熔岩地形伤害无效化。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| ソーサーチャージ | 每经过1回合魔法攻击力上升5。 |

## 夜袭者（ナイトレイダー）

武器：细剑　防具：面具

泛用职业中拥有最高反应值的职业，可以用高行动次数来压制敌人行动，但是其他方面的能力不高。

### 主动技能（隐形）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| シックスパレット | 24 | 连续6次普通攻击，威力与命中率只有原来的一半。 |
| イノセントブルウ | 12 | 给予目标自身ATP÷3固定伤害的物理攻击。 |
| シフト | 0 | 使用者的MP分给同伴，移动后使用不可。 |
| ブラックアウト | 32 | 隐藏起来使自己不会成为被攻击对象。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| ターン时HP回复 | 每到自己的回合时自动回复5%的HP。 |
| カウンター发动率上升 | 反击的发动几率上升12.5%。 |
| 夜袭者装备 | 可装备夜袭者的专用装备。 |
| イリュージョン | 16.7%的几率令所有攻击无效。 |
| RES+25% | 反应值上升25%。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| イナーシャルキャンセル | 取代按×键的反击变为马上进入自己的行动回合。 |

### 主动技能（サバイバル）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ルジカルザップ | 12 | 能使使用者下一回合结束前RES上升2倍的物理攻击。 |
| ダイバーキック | 20 | 高度差越大威力越大的物理攻击。 |
| メズマアイズ | 24 | 使用者周围3格内的对象命中率低下。 |
| トレースオン | 8 | 使用后如果对象移动，使用者也向着他的方向移动。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| レメーブトラップ | 能看到战场里的陷阱，踩上去后能把它解除。 |
| CLMプラス | 跳跃能力上升1。 |
| 弓箭手装备 | 可装备弓箭手的专用装备。 |
| AIM+25% | 命中上升25%。 |
| クリティカル发动率上升 | 会心一击发动几率上升。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| スナイパーハート | 会心一击的威力上升1.5至2倍，发动几率上升12.5%。 |

泛用职业中拥有最高命中和跳跃力的职业，使用武器为泛用职业里射程最大的弓，擅长高台战法。



## 弓箭手（ストライダー）

武器：弓　防具：护身符

### 主动技能（エミュレート）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ダウンロード | 0 | 50%的几率在敌人身上学得其技能，同时回复10%的MP。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| アクションリプレイ | 接近我方角色时，50%的几率能重复一次刚才这位角色所做过的行动。 |
| ターン时MP回复 | 每到自己的回合时回复2%的MP。 |
| 模仿师装备 | 可装备模仿师的专用装备。 |
| 弱点属性补正 | 攻击弱点属性时伤害上升50%。 |
| 消费MPセーブ | MP消费下降为原来的75%。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| リプレイマスター | アクションリプレイ的发动率为100%，ダウンロード的成功率提高25%。 |

各方面的能力不高，但是有可以使用怪物技能的魅力能力，还可以模仿我方单位的行动。



## 模仿师（エミュレーター）

武器：爆弹　防具：怀表



## 拳击决斗士（グラブデュエリスト）

武器：拳击手套　防具：皮带

泛用职业中拥有最高耐力值的职业，可以进行长时间的作战，并拥有可以将对象扔出的独特技能。

### 主动技能（スローイング）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| バスタースロー | 20 | 把对象扔出去的物理攻击，对象的重量越大伤害越大。 |
| シュライクフォール | 16 | 选择落点将对手打过去的物理攻击，无视地形高低。 |
| シュートアイテム | 8 | 投掷专用道具给予伤害，移动后使用不可。 |
| レフトアップ | 4 | 举起对象，并可以将他放在自己周围任意一格。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| レメーブトラップ | 回合结束时RES储蓄值随机上升。 |
| 拳击决斗士装备 | 可装备拳击决斗士的专用装备。 |
| レッドゾーン | 濒死时可以马上进入行动回合。 |
| 投射距离プラス | 投射武器的射程距离延长1。 |
| VP+25% | 耐力上升25%。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| パワーチャージ | 每经过1回合经过攻击力上升5。 |



## 侠客（フェダーイン）

武器：弯刀　防具：勾玉

泛用职业中拥有最高回避的职业，有能够封印技能和提高技能发动率的独特能力，防御力偏低。

### 主动技能（觉悟）

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
|---|---|---|
| ディビリテイタイ | 32 | 使对象的能力下降25%、被动技能发动几率为0。 |
| ハイスラッガー | 16 | 使用者的回避加成到物理攻击上，使用后下回合回避下降50%。 |
| ソーサルアンカー | 4 | 可以利用某些关卡里的特殊机关ポール进行远距离的移动，移动后使用不可。 |
| パッシブスタイル | 24 | 使用后到下一回合为止被动技能发动率上升12.5%，效果消失使回复5%的HP。 |

### 被动技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| RPY+25% | 回避率上升25%。 |
| アタック时HP回复 | 攻击时自己HP回复5%。 |
| アタック时MP回复 | 攻击时自己MP回复2%。 |
| 侠客装备 | 可装备侠客的专用装备。 |
| コマンドクリティカル | 技能攻击也能发动会心一击。 |

### 特殊技能

| | |
|---|---|
| 明镜止水 | 伤害和回复效果上升50%，被动技能的发动率上升12.5%。 |

**主动技能(骑士道)**

| 名称 | 消耗MP | 效果 |
| --- | --- | --- |
| クイック | 32 | 对象的反应上升50%，移动后使用不可。 |
| イントルード | 16 | 回合结束后再行动，移动后使用不可。 |
| マリスリバース | 4 | 把负面效果转嫁给对象，并造成一定的物理伤害。 |
| リメイン | 24 | 战斗不能的状况下可以以HP为1的状态复活一次。 |

**被动技能**

| 名称 | 效果 |
| --- | --- |
| 待机时HP回复 | 不移动直接待机时自动回复5%的HP。 |
| ディストリビュート | 击倒敌人时，剩余伤害往其他敌人身上分配。 |
| | 我方的回复剩余往其他同伴身上分配。 |
| 濒死时RESアップ | 濒死时RES上升50%。 |
| トドメにRES上升 | 击倒敌人时RES上升为原来的2倍，维持到下一回合。 |
| エクスキャバリア装备 | 可装备圣骑士的专用装备。 |

**特殊技能**

| | |
| --- | --- |
| ホーリーオーダー | 邻接不死系敌人的能力降低20%。 |

泛用职业中拥有最高HP的职业，其余能力平均，泛用性高，虽然没有强力的攻击技能，但这个职业最大的魅力在于可以将魔法攻击力加成到物理攻击伤害里。



**圣骑士**（エクスキャバリア）　武器：礼仪剑　防具：礼服

# 流程攻略

## 序章　君は、ダンデライオン



限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭

战斗解说：游戏的最初战斗章节，用来熟悉战斗系统，所以难度非常低，敌人的能力也很一般，主要攻击可以完全交给フィアース负责。Boss ルパートー出来会全力往后撤退，可以不用理会。

战利品：ショートソード、スペルブック、おもちゃのツール、クリアチャイム

## Chapter 1　建国の骑士が征く道に

### Act.1-1　いざないの交易路

限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：战斗前最好先在玄关港アトレイジ里把补给一下。战斗开始后可以使用"オリジナル"指令了，里面大部分的主动技能都需要消耗角色的MP来发动。其中フィアース有许多实用的攻击技能，是近身战的主力。本关的难度依旧不高，多使用"オリジナル"来击倒敌人吧。本关战斗结束后就能在系统菜单里选择"クラスチェンジ"来更换角色的职业了。

战利品：ベスト、リング、エプロン、バッジ、ヒールベリー




### Act.1-2　行く风を閉ざす关门

限制出场人数：剧情固定3人
胜利条件：开启关卡内的机关或敌全灭
宝箱道具：ヒールベリー

**战斗解说**：战斗开始时只有女主角和杂种犬托尼能出战，不过过不了多久フィアース就会和新同伴ラブライナ一起登场。本关有两个胜利条件：想轻松一点过关的话可以用女主角和フィアース拖住敌Bossグレン，然后让ラブライナ使用技能"ジョウント"瞬移到机关旁边用她的魔法攻击开关即可。如果想要敌全灭，那会麻烦一点，队伍里最好至少有两名以魔法攻击为主的角色，在这里推荐女主角和ラブライナ，剩下的フィアース和托尼就得担任盾牌的角色。因为Boss グレン的攻击力很强，所以担任盾牌的角色只能依靠回复药来顶住他的攻击，然后用魔法角色就针对Boss 的弱点属性进行集中攻击。战斗结束后ラブライナ会加入我方，并且玩家可以在系统菜单里选择"スキルセット"来调整角色的特技了。

战利品：クリアチャイム、バッジ

### Act.1-3　浦里ポリアーシャ

限制出场人数：剧情固定3人
胜利条件：敌全灭或是全员到达地图最上端

**战斗解说**：先去广场和ラブライナ对话，然后去酒场发生剧情就会触发战斗。从本战开始，就可以使用DER系统（战斗直接报告系统），ラブライナ会为玩家介绍战斗一些基本情报，其中不乏攻关的要点，所以请务必认真查看。本战的战斗目的为达到版图的另一边，但是途中有不少敌兵挡着，想追求速度的话大可以左边那条路，走地图中央的话会遭到敌人的猛烈攻击。另一种方法为敌全灭，但是注意两种方法的前提都为队伍中有ファンタスティカ这种职业，利用其可以破坏或移动地图中特定障碍物的特性才能实现。这里为大家介绍第二种方法的建议实现方法，先使用ファンタスティカ的普通攻击障碍物体令其移动来挡住第一波敌人的前进路线，这样我方的魔法角色就能在后面隔山打牛了，先把第一波敌人消灭后，那剩下的也就不难了。此战结束后就可以在大地图里进行自由战斗了，玩家可以通过反复挑战来练级或赚钱。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード



## Act.1-4 クリードモア收容所

**前半部分限制出场人数：剧情固定3人**
**胜利条件：救出所有被关押在房间内的村民且不能被巡哨的敌人发现**

**战斗解说：**本战目的为解救所有被关押的村民，玩家只要将角色移动到房门前即可，注意不要被在巡逻的敌人发现了，巡逻人员的移动线路是固定的，要好好利用房屋来做掩蔽。由于本战不需要发生任何战斗，因此玩家可以将角色全部转为移动力较高的职业。ラブライナ的瞬移技能在本关里派上大用场，成功营救出8位村民后发生剧情，进入后半部分战斗。

战利品：ヒールベリー×6

**后半部分限制出场人数：剧情固定4人**
**胜利条件：所有村民脱离或打倒敌Boss ナナサト**
**宝箱道具：ヒールベリー**

**战斗解说：**本关的任务为保护村民逃脱，如果其中有任意一个村民被击倒都会导致失败，因此要特别小心。战斗中最好有角色转为ガジェッティア专门为村民回复，这样一来才有基本的保障。战斗方面，敌人会以靠近的村民为首要攻击对象，所以要在村民靠近敌人前先把他周围的敌人击倒才能解除威胁，这次的Boss ナナサト弱点为地属性，同样用魔法解决即可。本战斗结束后就可以雇佣渡鸟了，玩家可以在酒场花费一定数量的金钱雇佣新的作战单位提升我军实力，同时也可以进行相关的探索任务。

战利品：アイテムチェッカー、ポシビリティエッグ




## Act.1-5 潮风にさびた船着场

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**因为到现在为止我方的角色只有4人，所以可以多雇佣两名渡鸟凑够6人的出场人数，这样战斗会轻松不少，正所谓人多力量大嘛。本关除了史莱姆外，其他的魔物都很好对付，而要对付史莱姆就要麻烦一点，因其本身拥有“软体”特性能让对其物理伤害的效果只有原来的十分之一，只有针对其弱点属性用魔法攻击才能对它产生巨大伤害，由于在水中的时候火魔法不能发挥出功效，所以必须先用火魔法点燃水面上4盏烛台，这样史莱姆们就会乖乖往岸上移动可，当它们上岸针后再逐一用火属性魔法解决它们吧。

战利品：アンチドーテ×6

## Act.1-6 鸟落としの沼

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：リヴァイブフルーツ**



**战斗解说：**本关的大部分地形都是毒沼，角色走上去就会中毒，而敌方大多数都在对岸，所以在上一场战斗获得的解毒药正好能派上用场了。要穿越毒沼而不想使角色中毒的话就必须经由中央的小桥前进，不过这样做的同时也会遭到敌部队在中途的夹击，所以最好以相同距离射程的魔法还击，这样才不会太被动。最后高台上的敌人也可以同样处理，HP不足时注意善用ガジェッティア的职业技能来回复吧。本关ラブライナ的瞬移技能一样能派上大用场。

战利品：スペルブック、リング

## Act.1-7A 守侯兽の圣域

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：99回合经过之前我方全员从地图最上方的出口脱离**
**宝箱道具：カッツバルゲル**

**战斗解说：**版图有左、中、右三条路线供玩家选择，其中左边是スペルキャスター×4，右边是ウォーヘッド×4，中央为只有一个エスコートベッセル镇守，无论选择哪一条，都必须做好全灭该路线敌人的准备。虽然出击数有6个空位，但因为限定回合的关系，以4人的部队编成会比较好。一般来讲走中间是最快的路线，エスコートベッセル这种职业的特点是防御极高，但对应地魔法防御就极低，所以只要利用フィアース的“ディザーム”解除他的武器，再用魔法角色轰至渣即可，一般平均每人两个回合下来前路就畅通无阻了，至于其他路线的敌人打不打就看个人喜好了。



战利品：ヒールベリー、メイス、スリングショット×2、スニーカー×2

## Act.1-7B 祠宇へと续く参道

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**战前准备画面的时候记得为レヴィン装备上武器和防具。战斗一开始レヴィン就被独自被分在了地图下方，由于レヴィン被击倒的话会导致Game over，所以为保证他的安全在一开始先全速往后方撤退。大部队这边的敌人可以先用一名物理职业的角色把山崖边的路堵住，剩余的就交给魔法职业慢慢伺候吧，不过要注意这批敌人中也有远程攻击单位。至于レヴィン这边的敌人，由于数量不多，也可以利用魔法职业的远程攻击魔法来对付，レヴィン在一旁辅助即可，他的几个主动技能里面有几个对战斗还是有不小帮助的。战斗胜利后レヴィン会正式加入我方。

战利品：ヒールベリー×2

## Act.1-8 モラサール砦

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：モゲヤ击退**

**战斗解说：**本关的目标只有モゲヤ一个，其他杂兵也不会主动进攻，所以只要赶快解决Boss就可以过关了，但要最快到达モゲヤ处，部队编成方面里最好有一名ファンタスティカ，利用其职业特性来移动柱子可以制造不少捷径。战斗方面还是以魔法职业为主力，物理职业则负责清理障碍物和吸引火力，注意本关有许多高度跨越为3的地形，スペルキャスター职业的跳跃能力只有2，要饶路的话我方战力会有所削弱。Bossモゲヤ的职业为ウォーヘッド，等级比较高，物理攻击力也相当了得，我方魔法职业绝对不能和他硬碰，最好的解决方法还是派一名防御较高的角色进入其攻击范围引诱其下来，以尽量少的回合一口气用魔法将其解决。过关后增加4个新职业选择。

战利品：プレートメイル、护符、ジュエル、ダガー、手里剑、ポーションベリー

## Act.1-9 铁山坑ハニガー

**前半部分限制出场人数：剧情固定2人**
**胜利条件：到达指定地点**

**战斗解说：**本关分上下两个部分，前半部分的目的和Act.1-4类似为潜入作战，不能给巡逻敌人发现。本关只有女主角和レヴィン能出战，在战斗开始前必须把其中一人的职业转为ワンダーシーカー，这样才能使用技能“ディテクター”发现隐藏的电梯钥匙，另外该技能也能用来发现隐藏的道具或敌人。钥匙的具体位置在离我方较远的那名敌人巡逻的屋子前方，获得钥匙就可以启动电梯了，不过电梯的运作方式是必须要有一人踩着开关才能使电梯上升，所以这里只能先让一人上去，上去的人再用同样的方法把下面的人送上，完成后即可进入下半部分的战斗。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

**后半部分限制出场人数：剧情固定3人**
**胜利条件：敌全灭**



**战斗解说：**下半场战斗我方只有3人，不过好在敌人的数量也不多，除了Boss外的其他杂兵以我方现在的战力也是胜任有余，建议让一人转为セイクリッドセイバー全力负责回复。最下方Boss的魔法防御极高，而且本身还有“硬い”这个特性，可以使大部分武器的物理攻击伤害强制为1，比较好的方法是让レヴィン和フィアース都转为ウォーヘッド装备上斧再配合阵型技就可给Boss带来巨大伤害。本关结束后武器店有新商品入库，同时玩家可以在合成屋进行装备合成了。

战利品：ヒールベリー、旋风の晶石

## Act.1-10 そぼ降る冰雨峠

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：击倒半数（4人）以上的敌人**

**战斗解说：**本关里フィアース和レヴィン两人不能出战，如果之前以他们为主力的话本关会比较吃力。本关的地形呈上升状，而且敌人分散得很开，比较适合的打法是以远程攻击为主，其中主角的专用职业、ワンダーシーカ和ジオニックルーラー都是不错的选择，另外本关有很多有颜色的地形对ジオニックルーラー这种职业很有利，除了在不同颜色的地形能使用出不同属性的攻击外，还能在相同颜色的地形使用瞬间移动，不妨在战前多准备几个。本关的目的为击倒任意4人，打不打Boss ルパート全看个人喜好了。

战利品：ヒールベリー、焦热の晶石

## Act.1-11 繋ぎ紡がれし路

**限制出场人数：剧情固定2人**
**胜利条件：到达指定地点**
**宝箱道具：キュイラッサ**



**战斗解说：**本关能用的只有フィアース和レヴィン，不过好在难度都不大。本关一共由5个部分组成，其中前面4个部分都为达到指定地点就能完成，有些地方必须转为ワンダーシーカー才能顺利通过。关卡的第5个部分是场战斗，一共有6只魔物，针对敌人魔防非常低的弱点应该以魔法攻击为主，但是注意这种敌人通常都会使出一招使对象魔法攻击力减半的招式，所以在这里以物理攻击为主也未尝不可。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ、ヒールベリー、石破の晶石、ヒールベリー、ラッキーカード、ヒールベリー、ポシビリティエッグ、ヒールベリー、霆电、バゼラード

## Act.1-12 はぐれ者の吹きだまり

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：刚体の护符**

**战斗解说：**本关的魔物能依靠地图上带有颜色地形来对自身进行强化，只要在该地形范围内他们的能力值就会变为原来的两倍，但是同时也为它们带来了属性上弱点，使用对应的魔法就能给它造成巨大的伤害。战斗开始时尽量靠河的左岸前进，这样可以避免受到来自河对面的远程攻击。因为敌人都经过强化，攻击力会特别高，能对我方的造成不小伤害，因此及时回复也是本关要注意的地方。

战利品：ヒールベリー、ポシビリティエッグ、トマホーク×2、ピュグマリオン×2

## Act.1-13 坏死の台地

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：アンチドーテ**

**战斗解说：**从本关开始可以使用另外一种连携攻击系统“コンビネーションアーツ”，它的好处就在于一些远程攻击的角色也可以参与到连携攻击里来，并且这种攻击系统的伤害计算依据是角色的魔法攻击力。本关的敌人单眼奇兽都带有“硬い”这个特性，在物理攻击打不动的情况下，可以使用新的连携攻击来打倒它们。当敌人的总数量剩余两体以下时地图上方会出现敌援军，其中包括Boss甲壳亚龙，它只是单眼奇兽的强化版，玩家只要如法炮制即可。




战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

## Act.1-14 沙尘のリチヤードローズ

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：セーフティシューズ**

**战斗解说：**本关有一定的难度，任务目的为全灭敌人并且不让任何敌人走到版图的最下方。敌人里多为移动力高的职业，不注意的话很容易会有漏网之鱼。这关的职业选择建议以エスコートベッセル和ジオニックルーラー为主，前者的被动技能里有一招能让自身周围的敌方角色移动力下降的效果，所以在主要的路口配备几个会起到不错的阻拦效果，然后再配合ジオニックルーラー的封锁移动技能，敌人就很难突破我方的防线了。注意在消灭两个敌人后版图左上会出现3名敌方增援，接着再消灭两个后版图右上还会出现3个。



战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

## Act.1-15 欲望み果て无き采石场

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：ヒールベリー**

**战斗解说：**战斗中出现的全是不死系敌人，其特性的效果是使用特定攻击以外的攻击方式打倒它们后会有一定几率重生，要想彻底消灭它们就必须使用セイクリッドセイバー职业的“スティグマ”技能。打倒初期配置里的5名敌人后地图下方出现9个敌增援，前期如果太注重攻击第一批敌人的话可能会导致队伍分散，接下来个别落下的角色就有很大机会遭到围攻，另外地图里的宝箱要跳跃能力达4以上的职业才能拿到。战斗结束后ログナー会正式加入我方。

战利品：スピア、ショートボウ

## Act.1-16 沙尘のリチヤードローズ

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关要保护来不及逃脱的村民，只要有一个村民被击倒即会导致失败。和上一关一样，本关的敌人都是不死系敌人，所以还是多准备些セイクリッドセイバー职业的角色，本关的难点在于保护村民，因为一开始村民就混在敌人里面，所以会遭到敌人的围攻，要注意帮他们回复，一般来说一个村民能挨住2至3下的攻击，用有高移动力角色上去帮他们解围吧。

战利品：アイテムチェッカー、エンスタタイト

# Chapter 2 かの地にて集うは、王女と王女と…

## Act.2-1 畏ろしヶ渊

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：除ヴォジャノーイ以外敌全**
**宝箱道具：シールド+1**



**战斗解说：**一到第二章给人的感觉就是敌人等级的骤然提高，如果我方等级不够的话很有可能被全灭。本关卡中有一个名为ヴォジャノーイ的怪物，它会用一招能使在沼地里的角色全部受到伤害的范围攻击，所以应尽快离开沼地区域。最安全的通过方法还是使用ジオニックルーラー的特定区域瞬移技能，最好在战斗开始前给每位主力的队员都准备上。当消灭了4个初期敌人会出现4个增援，此4人等级又比初期敌人高了两级，不过好在出现位置比较分散，可以采用逐个击破的打法。另外“河伯”ヴォジャノーイ是否击倒都不影响过关，不过击倒的话会多15点PSP进帐。

战利品：ベルト、レザーグラブ、カラビニエル+1、チャクラム、アーキュイバス+1

## Act.2-2 往きて行き交いし路

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 敌全灭
**宝箱道具：** おでかけ着+1

**战斗解说：** 本关的地图上有3个开关控制着水晶柱的升降，靠近里面的两个开关要求角色的WGT值在13以上的角色同时踩下才会启动，建议将两名角色转为エスコートベッセル再装备上重量大的武器和防具去踩下机关，但是这样一来就只剩下4个作战单位了，战斗力会有所削弱，这里还要注意要登上高台角色的跳跃力必须达到3以上，在出战前最好确认清楚。当击倒了5名敌人后在地图的下方出现5个敌增援，他们弱点都比较集中，用风属性魔法配合范围攻击的被动技能一次能解决掉不少。

战利品：シャフト×2、ローブ、アミュレット



## Act.2-3 ラサロム砦

**限制出场人数：** 剧情固定2人+自选4人
**胜利条件：** 敌全灭
**宝箱道具：** 杯のバッジ+1

**战斗解说：** 一开始出场的角色都中了异常状态导致不能使用“オリジナル”指令了，也就是说不能使用任何主动技能，因为到目前为止我方还未有办法获得能解除这种状态的道具，所以只有依靠后来归队的フィアース用其专用职业的技能“マリスドロウ”来为同伴解除这种负面状态，又或是将角色故意阵亡再通过道具复活的方法来解除也是可行的。因为本关的地图比较大，敌人分布零散而且还没有增援，所以VP可能会比较吃紧，建议各角色在回复正常状态后就不要吝啬MP，直接使用强力的攻击技能速战速决吧。本关结束后会增加4个新职业选择。



战利品：パワーグラブ+1、テクニカグラブ+1、スピリットグラブ+1、修道のベルト+1、研鑽のベルト+1、练磨のベルト+1

## Act.2-4 王都エレンシア

**限制出场人数：** 剧情固定1人+自选5人
**胜利条件：** 全角色到达目标地点或城门开始后敌全灭
**宝箱道具：** コルセスカ

**战斗解说：** 从本战开始将是“王都エレンシア”的6连战，中途不可进行道具补充和自由战斗，玩家在进入之前一定要做周全的准备。本关的难度比较大，建议把出战角色都转为移动力高的职业。战斗开始后的首要任务就要使城门开启，条件为将任意3名敌人的HP打至20%以下。在城门打开后玩家有两个选择，一是敌全灭，二是全部角色必须在90个回合之内到达城门里侧，以难度来讲当然前者是首选，不过由于固定出场角色ラブライナ的RES过低，在打开城门后肯定还要等上一段时间才能走上来，最好等让有“ターンシフト”技能的角色转回合给她用吧，毕竟战斗拖得越久对我方越不利。

战利品：ヘッドギア×6

## Act.2-5 王都エレンシア

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 敌全灭
**宝箱道具：** メイジスタッフ+1

**战斗解说：** 这关首次出现了重力



装置，在攻击它使其启动后场可以将敌方的WGT变为原来的4倍，这时如果配合グラブデュエリスト职业的“バスタースロー”技能能对重量大的对象造成巨大伤害，特别是像エスコートベッセル这种职业甚至可以一招解决一个。所以战前可以将角色多转一些为グラブデュエリスト，但是此战还要注意敌方部队里还有不少会远程攻击的角色，也别忘记要专门准备一两名魔法型角色去“招呼”他们。还有注意在我方WGT增加了的情况下，VP的消费量也会随之增加，在这里最好选择一些较轻的武器和防具对战斗会比较有利。

战利品：ギャラコロガシ、ポーションベリー×5

## Act.2-6 王都エレンシア

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 打倒Boss アースガルズ
**宝箱道具：** コンポジットボウ+1

**战斗解说：** 本关只有Boss アースガルズ一个，其特性为“机械”，所以雷属性魔法对其有特效。在和Boss交战中要注意它有几招无赖招数，其中“神々の砦”技能能使其进入无敌的状态，任何伤害对起都不起作用，要直到下它下回合行动才会解除；另外还有一招“バリアストーム”也要特别注意，这招会造成它旁边的单位9999的固定伤害，特别是当有复数角色围在它旁边时，有非常大的机会使用。这里的推荐打法为多准备一些スペルキャスター配备上弓箭，远距离使用“コンビネーションアーツ”对Boss进行打击，因为职业的关系在魔法攻击数值上得到了一定的保障，每次使用都能对它造成可观的伤害，再加上ラブライナ的雷属性魔法，不出几回合就能将它打败。

战利品：ヒールベリー、石破の晶石、コンポジットボウ+1、スナイパーボウ+1、アルフィンボウ+1、パルチザン+1

## Act.2-7 王都エレンシア

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 敌全灭或破坏全部召唤启动装置
**宝箱道具：** パワーグラブ+1



**战斗解说：** 这关有60回合的时间限制，要敌全灭是比较困难的，所以还是建议以破坏召唤启动装置为首要目标，在任务前的准备最好把主力角色都转为有远程攻击或有高移动能力的职业，这样就能尽快地攻击到目标，注意如果接近攻击启动装置的话其爆炸会对周围角色造成100点的固定的伤害。这关的Bossルパート仍然不会主动进攻，玩家可以放心破坏6个启动装置。如果要拿这关的宝箱，就一定要有グラブデュエリスト职业主动技能里的“シュライクフォール”，这招能无视高度差将对象投到周围3格内，不过由于这关回合数比较吃紧，所以还是建议下一关再拿吧。

战利品：アイテムチェッカー、コルセスカ+1×2、ジャベリン+1×2、パルチザン+1

## Act.2-8 王都エレンシア

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 敌全灭或破坏召唤装置

**战斗解说：** 本关的条件看似很苛刻，其实只要什么都不做乖乖呆在原地等满40回合就能发生固定剧情过关，不死系的几个敌人基本对我方造成不了什么威胁。可以说是到目前最为轻松的一关。没拿上一关宝箱的玩家这关可以专心去拿了。

## Act.2-9 王都エレンシア

**限制出场人数：** 6人
**胜利条件：** 敌全灭或全部角色到达指定位置

**战斗解说：** 这关限定玩家在100回合内要从地图一端到达另一端，途中有大量兵力把守，如果出满6人的话，可能会没走出几步回合数就满了。其实这关只要出一人，带满回复道具，装备满回复技能、移动技能和防御技能，头也不回往前冲就是了，敌人只会傻傻地站在原地不动。这里推荐的人选为レヴィン或ラブライナ，前者RES高行动次数多，后者的瞬移技能能无视障碍物和敌方单位移动。战斗结束后ラブライナ暂时离开队伍。

战利品：ヒールベリー、焦熱の晶石



## Act.2-10 黄昏迫る溪谷

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：type.DEF+2**

**战斗解说：**敌人中的新兵种“化物操り”虽然攻击能力不出众，但是最烦人的地方还是它们会帮其他敌人提升RES和回复HP，还会使用让我方角色陷入“中毒”和“HP低下”等不良状态的远距离攻击，所以一定要优先击倒。剩下的两只甲壳亚龙的魔法防御非常低，该怎么做就不用说了吧。

战利品：ラッキーカード、ピュグマリオン×5

**后半部分限制出场人数：剧情固定1人＋自选5人**
**胜利条件：打倒敌キングタラスク三世或启动全部吊桥开关**

**战斗解说：**进入战斗前最好让角色装备上提升跳跃能力的技能，这样跳跃能力有4的角色就可直接从地图从初始地点往山崖上攀了，这样一来也没了杂兵干扰的烦恼。要达成本关胜利条件有两个选择，一是启动吊桥开关，二是把Boss击倒，从Boss的各项能力来看选择前者无疑是明智的选择，要启动3个开关建议多配备些能远程攻击的角色。当然想挑战难度的玩家也可以试着选择直接把Boss击倒。

战利品：ヒールベリー、ポジビリティエッグ



## Act.2-11 黄昏迫る溪谷

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关一开始我方就陷入了敌人的大部队里，所以尽快摆脱敌人的包围是首要任务。在本关可以多使用一些有范围攻击技能的角色，只不过本关还有更为轻松的打法，看见旁边的悬崖了吗？用グラブデュエリスト职业的“バスタースロー”技能抓起敌人就往下扔吧。当打倒9名敌人后会出现8名敌增援，虽然看似很多，其实只需要沿用前面的方法即可。

战利品：ヒールベリー、ノタリコンローブ+2

## Act.2-12 サークルバレー

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：タリスマン+2**

**战斗解说：**敌人里多为高命中和高回避的职业，如果担心物理攻击命中率不足的话大可以魔法职业做为队伍的主力。因为场地不大，敌人又往往会集中在一起，在这时使用魔法并配合范围攻击的被动技能的话可以对其进行大面积的打击，伤害相当可观。

战利品：ヒールベリー、冻结の晶石

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关ラブライナ归队，终于又可以使用DER了。本关场地遍部了大量的陷阱，如果踩到的话将对我方角色十分不利，但是如果队伍中有ストライダー的话，就能清楚看到每个陷阱的位置，站上去并能将其解除，没有陷阱的干扰本关就没什么难度了，敌人里都是一些常见的怪物，多用属性相克的魔法依然能轻松过关。

战利品：ヒールベリー、爆裂の晶石

## Act.2-13 サンドーム修道院址

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：修道のベルト+2**

**战斗解说：**这个部分里出现了大量的不死类敌人，让所有角色都装备上“スティグマ”技能吧，魔法攻击力高的话基本是一击一个，不够的话也可以用物理攻击先削减，接着再用“スティグマ”了结敌人。

战利品：ヒールベリー、ポジビリティエッグ

## Act.2-14 サンドーム修道院址

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关的地形为溶岩地带，我方角色在上面移动每回合会扣除5%的HP，最好装备被动技能“レビテーション”来防止烧伤。本关的魔物魑魅依然会依靠特殊地形来强化自己，不过这次只需攻击一下机关就可改变原来特殊区域的属性，这样它们自身的强化效果就会消失了，没了强化效果的它们根本不值得一提。另外本关还有两次不死系敌人的增援。

战利品：ヒールベリー、焦热の晶石

## Act.2-15 サンドーム修道院址

**限制出场人数：剧情固定1人**
**胜利条件：女主角在17个回合内将地图内的所有机关打为蓝色**
**宝箱道具：ロングストレート+3**

**战斗解说：**要完成本关的胜利条件，就必须要让女主角转为其专用职业再配备上专用武器才行。17回合看似很紧，其实是刚好足够的。这里要注意有些地方的机关需要多次开启。

战利品：アイテムチェッカー、冻结の晶石




## Act.2-16 サンドーム修道院址

**前半部分限制出场人数：固定2人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：シークレットサイン+3**

**战斗解说：**本关的地形为移动消耗1.2倍的雪地，最好将主角和公主的职业转为可以无视地形消耗的职业ジオニックルーラー再出击，主角的主动技能推荐装备“退魔”和“サポート”来专门负责辅助，而公主的武器则装备大剑主要负责攻击。这个关卡敌人多为魔法系敌人，让公主以物理攻击来华丽地清除吧。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

**后半部分限制出场人数：固定2人＋任选择4人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**公主和女主角的初始位置与我方大部队的初始位置分得比较开，所以还是建议让他们两人保持ジオニックルーラー出击，利用高移动力尽快和大部队汇合。本关的敌人数量比较多，而且当击倒8名敌人后在地图右下方还会出现5名敌增援。但是好在敌人的弱点属性都比较集中，准备3名以上魔法攻击角色还是足以应付的。

战利品：ヒールベリー、冻结の晶石

# Chapter 3 托す未来、现在に继ぐ过去

## Act.3-1 心寂しき水濑

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：プライヤー+3**

**战斗解说：**敌人里没有特别强力的角色，但是地形反而成为了本关最大的难点，雪地使部队行进缓慢，建议在攻略本关之前让主力角色都学会ジオニックルーラー职业被动技能里的地形消耗无视，这样一来会轻松不少。想获得山崖上的宝箱，可以让主角装备上其专用武器，在河的对岸射击。全灭敌人后进入下半部分。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**敌方部队全是爪牙众，不但会加RES和回复，还会使用各种异常状态攻击，而且不少都带有“软体”或“硬い”的特性，十分难缠。建议我方队伍的配制还是以魔法职业为主，配备范围攻击的辅助技能再加上各种属性魔法对敌人进行复数打击，当然也不要忘了准备一些解除异常状态的回复道具。

战利品：ヒールベリー、ポシビリティエッグ

## Act.3-2 静かに白きクレスタベルデ

前半部分限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：ルーパスベル+3

**战斗解说**：本关只有女主角和公主两人能出战，战前最好将女主角转为可进行远程攻击的职业负责削减敌人的HP，而公主则用她的专用职业装备大剑给予敌人致命一击，这样一来就不用担心怪豹的抽HP反击技能了。不过还是要注意爪牙众，它们会在濒死的时候使用回复技能，不想眼睁睁看着自己的努力白费的话就要注意按它们的行动顺序来逐个击破。

战利品：ヒールベリー、爆裂の晶石

后半部分限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：敌人的攻击多为状态异常攻击，所以最好要有至少两名角色学会ガジェッティア的主动技能专门用道具负责回复工作。当击倒8名敌人时在地图下方会出现8名增援，战斗应以优先打倒变异茸这种魔物为目标，没了它们混乱攻击的干扰才能集中战力对付Boss。这次的两名Boss虽没上次那么强悍但也实力不俗，直接对キングタラスク三世进行攻击有很大几率使自己中毒，所以推荐先用"フラジャイル"技能将它的魔法防御和物理防御降低，再用风属性魔法进行攻击。

战利品：ヒールベリー、焦熱の晶石

## Act.3-3 冰刃の舞う冻原乡

前半部分限制出场人数：6人
胜利条件：打倒チェル
宝箱道具：トラベラーベスト+3

**战斗解说**：本关的目标只有Bossチェル，但是有3个河伯阻挠，不想对付的话使用火魔法将冰柱变冰块封锁住它们的行动路线，这样一来实际就只要对付的一只河伯了。对付Bossチェル方面，降速加降防的打法仍然奏效。



战利品：ヒールベリー、冻结の晶石

后半部分限制出场人数：6人
胜利条件：打倒ヴァイスハイト

**战斗解说**：本关只有ヴァイスハイト一名敌人，他主要攻击方式是按照角色的HP比例来造成伤害，所以并不会致命，用阵型技围攻吧，基本上没有什么悬念。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

## Act.3-4 守护兽神殿

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：在高处上有不少弓箭手，最好装备无视地形移动消耗的被动技能快速将其消灭，或者使用ラプライナ的瞬移技能进行强行突破也行，把远程攻击单位解决掉后，接下来的战斗会轻松不少。

战利品：ヒールベリー、焦熱の晶石

## Act.3-5 守护兽神殿

前半部分限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：妖精のリング+3

**战斗解说**：重力装置的出现说明本关的敌人又是以"重量级"职业为主，不过由于我方单位离重力装置太远，最好使用有远程攻击来开启。在消灭4名敌人后会出现6名敌增援，不过只要有4名以上会"スローイング"技能的角色在场，敌人就会毫无还手之力的情况下被活活扔死。



战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

后半部分限制出场人数：6人
胜利条件：将カティナ的MP降为0
宝箱道具：おでかけ着+3

**战斗解说**：非常简单的一关，カティナ本身不会做出任何行动，而玩家要做就是将她的MP削减为0。由于杂兵不会主动进攻，所以只需清除挡路的几个就可以了。注意这关一定要准备"フィブルマインド"技能，这样才能削减她的MP，如果有3名角色持有该技能的话カティナ1千多点的MP只需几回合就能全部减完了。

战利品：ヒールベリー、爆裂の晶石

## Act.3-6 追い剥ぎたちの深森

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：战前最好多准备些有远程攻击的职业，因为我方与敌军中间有结界挡着不能通过，所以只能依靠远距离的攻击。另外还可以使用职业エニグマンサー的"ディスペル"技能来消除敌人的结界，这样我军就能大举进攻了。本关没有援军，消灭初期敌人就可过关。过关后将追加最后4种职业可供选择。

战利品：ポーションベリー、盾のバッジ+3

## Act.3-7 咎人が队伍を組んだ街道

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：バデレール+4

**战斗解说**：与盗贼团的第二场战斗，难度相对于前一战有所升高，因为敌人的被动技能发动几率为100%，这样一来持有反击、物理/魔法攻击无效化技能的敌人就会非常难对付。建议还是多准备一些有主动技能"スローイング"的职业吧，战场上的机关可以用来改变地形的属性，调整敌人的各种能力修正值。另外，降RES等技能在本关也可以发挥出不小的作用。

战利品：アイテムチェッカー、ネクタール、仙草アルニム、アンチドーテ、元気どんぐり、ピュグマリオン

## Act.3-8 王都エレンシア

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：本战的对手有些棘手，每位敌人都有强化连携攻击的技能，盲目进攻的话我方部队可能会被包围而陷入困境。所以最好使用魔法进行远距离打击，敌人的弱属性多为风，所以利用被动技能范围攻击来加强风魔法是不二的选择。如有敌人主动送上门来，用有主动技能"スローイング"的角色把他重重地摔到最底层吧。

战利品：ヒールベリー、アーマースーツ+4、旋风の晶石

## Act.3-9 王都エレンシア

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：本关的敌人为王国骑士和ナイトレイダー的混编部队，ナイトレイダー拥有很高的RES值，经常抢在我方角色之前行动，所以这场战斗并不轻松，优先用物理职业好好地招待他们吧。剩下的王国骑士只会傻傻地等我方部队上来，所以继续采用魔法角色进行远距离攻击，不过其中有几个骑士会使用回复魔法，最好是等我方角色连续行动时一口气将他们消灭。

战利品：ヒールベリー、グレネード+4

## Act.3-10 プレイパルズ岛·秘匿据点

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

**战斗解说**：地图上除了Bossアースガルズ是机械系外，其他全部是不死系敌人，所以"遗失言语"和"退魔"是本关的主要技能。本关卡的主要难点就是打倒Bossアースガルズ，因为其各项能力不低而且自身还有许多无赖技能，围住它的话会有可能被灭团。所以只好使用ラプライナ的雷属性魔法和女主角的"サクリファイス"技能了。另外在敌兵サンプルWGA901、903、905的身上可以用"ダウンロード"技能获得另一种雷属性魔法，结合之前降低双防的技能使用可获得不错的效果。战斗结束后フィアース暂时离开队伍。

战利品：宝珠、ポシビリティエッグ、元気どんぐり×4

## Act.3-11 プレイパルズ岛・秘匿据点

**第一部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：角色到达指定地点**

**战斗解说：**战前必须带上道具"元气どんぐり"。敌史莱母使用的招数有一定几率封锁我方单位主动技能，必须即时用道具来解除。由于胜利条件是全角色到达指定地点，因此出场人数没必要太多。出场人员中必须有人转为"フェダーイン"这个职业，使用技能抓住对岸的机关来飞跃地形相隔的区域，抓取时要注意周围的环境，如果被拉的角色没有立足之地的话会被摔伤甚至直接摔死。

战利品：修道のベルト、リングエッジ

**第二部分限制出场人数：剧情固定1人**
**胜利条件：打倒ヴァイスハイト**

**战斗解说：**本关为フィアース和ヴァイスハイト单挑，不过ヴァイスハイト的攻击每次只能让フィアース损失2分之1的HP，始终都无法致命，因此フィアース专心攻击就好了，配合攻击力提升技能的话不出几个回合就能胜利。

战利品：ヒールベリー、石破の晶石

**第三部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒ヴァイスハイト**

**战斗解说：**这次的ヴァイスハイト增加了新的招术，被攻击锁定的角色下一回合会受到十分大的伤害。所以ラブライナ是队伍里的必备角色，需时刻保持满MP来为同伴复活。另外レヴィン让对象取消一回合行动的技能在本关也将起到巨大的作用，多利用这招可以为队友增加更多的攻击机会。

战利品：ヒールベリー、旋风の晶石

## Act.3-12 プレイパルズ岛・秘匿据点

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒アースガルズ**

**战斗解说：**本关又要对付Boss



アースガルズ，不过这次它除了各项能力都得到大幅提升外，还新增了一些远距离单体高伤害技能，所以脆弱的角色千万不能离它太近，怕他乱来的话可以使用ジオニックルーラー职业技能里的"シャットアウト"来封锁其行动。主要攻击手法依然是使用以前的战术，先用"フラジャイル"降低它的两防再配合ラブライナ的雷属性魔法和主角超实用的对Boss专用技能サクリファイス，只要注意我方HP的回复，胜利就在眼前。

战利品：スパナ+4、プライヤー+4、レンチ+4、ポーションベリー×2、ヒールベリー

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**这次一共要对付12台量产型ゴーレム，我方一开始就处于被包围的局面，不过这些量产型的实力比原型机实在差了很多，用雷属性魔法或使用武器スパナ攻击都能对它们造成巨大伤害。战斗开始后敌人会主动进攻，我方需要做的就是站在原地等这些喜欢送死的家伙上门，然后再把它们逐个送进废铁回收站就行了。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

## Act.3-13 プレイパルズ岛・秘匿据点

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关有一种十分特殊的敌人——烟之人，它的各项能力不值一提，但却拥有一个非常无赖的技能——永劫回归，发动后可以将玩家送回到编成画面。所以战斗一开始就必须优先阻止它发动这一招，在这里可以用ラブライナ的瞬移技能移动过去，再用远距离魔法将它解决，也可以准备一名配上弓的角色，战斗一开始就让队友直接用"バスタースロー"把他扔到对面平台，这样只需很短的时间就能攻击到烟之人（永劫回归的发动时间是它第五次行动时）来解除危机，当然也有个条件就是被选角色能承受住对岸敌人的猛烈攻击。至于大部队也不能闲着，积极地进攻帮先锋队员清除障碍也是获得本次战斗胜利不可缺少一环。

战利品：ヒールベリー、石破の晶石

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒ヴァイスハイト**

**战斗解说：**这次要面对8台量产型ゴーレム加Bossヴァイスハイト，大家都是老相识了，所以战术运用只需按以前的办法来就可以了，这里要提醒一下大家因ヴァイスハイト的大杀伤力攻击是直线贯通类型的，如果有角色和被锁定角色站一条直线上就会遭到牵连。利用阵型技一口气打倒他吧。

战利品：アイテムチェッカー、旋风の晶石




# Chapter 4 戸惑う指先で明日を探し出す

## Act.4-1 凪の沙漠

**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：天雷+5**

**战斗解说：**第一次和盗贼三人众对决，他们的能力虽然一般但合体技颇具威胁，每次能秒杀我方一名单位，因此要集中火力解决掉其中一个使其合体攻击发动不能。值得注意的是三人中风属性的那位Boss回避率相对较高，可以用一些强制命中的技能，如"ウェポンボルト"来对付。

战利品：ヒールベリー、石破の晶石



## Act.4-2 ブーツヒル

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：マインゴーシュ+5**

**战斗解说：**敌人全是高敏低HP的速攻型单位，玩家首先要击倒左上角给Bossルパート提升RES的敌单位，一般来说杂兵可以利用属性弱点一击必杀。Boss本身的速度就高，而且还有濒死状态下RES上升为1.5倍的技能，大范围攻击术"ブレードバルサー"会视RES的高低威力发生变化，不可不防。先用"スロウダウン"降低其RES后再使用连携攻击是比较稳妥的解决方式。

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本战对手是治安警卫队的精英成员，回避能力都比较高，使用物理攻击会比较吃亏，还是用魔法来招待他们吧。注意敌人里有使用异常状态攻击术的，相关回复道具或技能不要忘记配备。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

## Act.4-3 フラットウッズ

**前半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：ヒールベリー**

**战斗解说：**敌人分为3个小队，为了避免遭到围攻，推荐先消灭离我方最近的左下方敌小队。"魑魅"在活性区域强化依旧棘手，最好是用忍者的技能来改变区域属性使其失去能力加成效果。

战利品：ヒールベリー、アーキュイバス+5

**后半部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**敌透明单位"亥无き徘徊"在一般情况下是无法对其进行攻击的，必须使用"ディテクター"技能来探测出它们的具体位置后才能解除这一限制。敌Bossチェル身旁有几个魔法单位，除了会使用回复魔法外还多施展加/减速魔法，必须先灭掉后才能安心地对付Boss。



战利品：ヒールベリー、俊敏の护符+5

## Act.4-4 ラサロム砦

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**



**战斗解说：**与盗贼三人众第二次交手，虽然这次他们的两防都很高，但HP却少得可怜，用女主角的“サクリファイス”来对付他们再合适不过。注意敌Boss们召唤出来的影分身是杀不完的，无视他们直接攻击敌本体即可，只要本体被击破这些分身也会随即消失。

战利品：ヒールベリー、スペイクブーツ+5

## Act.4-5 玄关港アトレイジ

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒ルパート**
**宝箱道具：サーペンテイン+5**

**战斗解说：**和ルパート的最终决战，战斗开始时敌杂兵会主动向我方靠拢，要及时做出迎击态势，被包围了可就不好半了。Boss的速度快，针对这点可以用ディセラレイト来减少他储蓄中的RES值延迟其行动顺序，再使用多人数的合体攻击一口气打倒。战斗结束后获得公主专用武器イスケンデルベイ，附加能力根据角色等级的提升而不断增长，打倒敌人后可再动，发动会心攻击的几率上升25%。

战利品：アイテムチェッカー、旋风の晶石



## Act.4-6 王都エレンシア

**第一部分限制出场人数：6人**
**分胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关没有Boss单位出现，全是杂兵。让魔法单位装备上“弱点属性补正プラス”可以取得优异的效果。名为“不明液体”的敌单位受到物理攻击后会发生分裂，还是用魔法伺候。当敌人数量低于5体时会在地图右方出现第一批援军；再次将敌人数量减少到5体以下时在地图左上方出现第二批援军。

战利品：ヒールベリー、爆裂の晶石

**第二部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**



**战斗解说：**虽然我方身深陷治安警卫队的包围圈，但是它们全体都中了混乱魔法，会敌我不分地乱攻击，没有任何难度的关卡。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

**第三部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：将全部敌人的HP削弱到20%以下**

**战斗解说：**本关的目的是将战场上出现的7名敌人的HP削弱到20%以下，首先要卸除我方角色的各种反击技能并装备上“アラウアンス”，这样发动攻击的时候能强制性令对方HP残留1，非常可靠。进入濒死状态的敌人不会再作出任何行动，我方单位可安心对付剩余的敌人。

战利品：ヒールベリー、ポシビリティエッグ

## Act.4-7 死者の都シュネルギア

**第一部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：アイテムチェッカー**

**战斗解说：**关卡没有难度，一路净化不死系敌人，不过它们的异常状态攻击术令人心烦，最好是让フィアース用“マリスドロウ”技能来吸附同伴的异常状态效果，然后自己再用道具解除。

战利品：ヒールベリー、旋风の晶石

**第二部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：将全部敌人的HP削弱到20%以下**

**战斗解说：**关卡内容和要点完全与Act.4-6的第三部分一样，惟一的不同就是敌人HP变多了，具体打法这里就不再赘述。

战利品：ヒールベリー、ジャベリン+6

## Act.4-8 死者の都シュネルギア

**第一部限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：ドリームワンド+6**

**战斗解说：**地图中会出现8个透明人，要用“ディテクター”技能探明它们的位置后方可攻击。Boss チェル追加了两次行动的技能，魔法单位太过靠拢的话危险度极高，可以先用“シャットアウト”封锁她的移动能力，然后再集中魔法火力灭之。

战利品：ヒールベリー、焦热の晶石

**第二部限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：スナイパーボウ+6**

**战斗解说：**战场的四周各有一名会施展异常状态术的敌人，建议先将它们打倒。Boss妖蛆帝属于“外强中干”类型，只会使用单体近身啄咬攻击，伤害在180左右，即使是魔法单位，只要没被打出会心一击也不会倒下。不过它的HP高达4800，操纵6人将它围住以后慢慢用阵形连携和魔法攻击消磨其体力数回合便能取胜。

战利品：ヒールベリー、ラッキーカード

## Act.4-9 死者の都シュネルギア・地下

**第一部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**盗贼三人众再次出现，其合体攻击依旧威风八面，再加上一堆麻烦的分身，不过只要迅速将其中一个围殴致死就威胁大减了。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

**第二部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**与盗贼三人众的最后一次战斗，虽然他们的初始能力都不怎么强，但只要将其中任意一个打倒后他的能力值就会附加到剩余人身上，最后剩下的那个能力会飙升，999的RES会导致我方极为被动。因此要同时给予3人伤害把他们都打成濒死，然后再逐次一击解决，注意多利用女主角无视敌回避率的“サクリファイス”技能。

战利品：ヒールベリー、冻结の晶石



## Act.4-10 死者の都シュネルギア・市街地

**第一部限制出场人数：6人**
**分胜利条件：将カティナ的MP降至0**

**战斗解说：**关卡内容和上次见到カティナ相同，只要将其MP降为0就能通过，具体过程不再赘述。这次稍微发生的一点变化就是カティナ会主动攻击我方。

战利品：宝珠、ポシビリティエッグ、元气どんぐり×4

**第二部限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**

**战斗解说：**本关杂兵数量较多，还会频繁使用回复魔法，流程进行相对缓慢，可有效利用技能“ラッシュ”来提高战斗效率。敌Boss恐怖的守护者实力差强人意，将杂兵清理干净后可轻松解决。

战利品：ヒールベリー、テムラーローブ+6



## Act.4-11 死者の都シュネルギア

**第一部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**
**宝箱道具：ラピス・ラズリ+6**

**战斗解说：**敌方不死系怪物的攻击很大几率会令我方单位陷入不能回复HP的“病气”状态，记得带上“ウイッチメディシン”来解除。Boss シャルトルーズ的被动技能是一旦受到



伤害就自动召唤不死系敌人，不过玩家只要将它包围住，系统就会因为召唤出来的敌人没有地方放置而判定召唤失败。

战利品：ヒールベリー、ギャラコロガシ

**第二部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：启动版面内的三个机关**
**宝箱道具：研练のベルト+6**

**战斗解说：**游戏的最后一个解谜关卡，出战人数必须为6人。其中开启机关的人选必须配备有“オブジェアタク”、“ファイア”、“フリーズ”、“ソーサルアンカー”这4个技能，武器选择弓。依次按顺序用火魔法点燃前排烛台打开第一个机关；弓射击黄色水晶球打开第二个机关；利用抓取技能攀上右上角平台后用冰魔法熄灭烛台打开第三个开关，如此一来场景中央关闭的大门就会开启。

战利品：アイテムチェッカー、爆裂の晶石

**第三部分限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒シャルトルーズ**

**战斗解说：**让人哭笑不得的一关，如果你还绞尽脑汁考虑如何击倒Boss那就大错特错了。其实玩家只需要派出一名角色在原地不断待机，几回合后Bossシャルトルーズ就会被暴走的不死族杀死。

战利品：ヒールベリー、石破の晶石

# Epilogue いつか、花咲く世界の果てで

## Epilogue1 归らずの岳麓

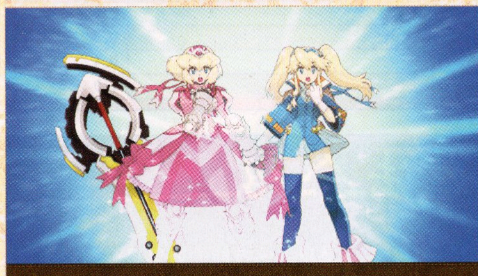
**限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒ヴァイスハイト**

**战斗解说：**山岳关卡，推荐选择左边的道路前进，这样角色只需有2的跳跃力(右边的路需要3)就能攀至山顶。アースガルズ叁式的HP超高，不过雷属性攻击对其有特效，可以先去“黄昏迫る溪谷先”从エレクトリッガー身上复制几个雷魔法。对于Bossヴァイスハイト的必死剑术，玩家要停留在其非直线攻击路线的区域内才能回避掉，危机的时候还是选择万能防御技能“フォースフィールド”来避免即死。



## Epilogue2 顶に通ず兽道

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：敌全灭**



**战斗解说：**本关出现的敌人“异世界侵蚀体”回避能力较高，用100%命中的魔法清除起来更有效率。另外敌主要攻击手段是使用包括战斗不能在内的各种异常状态，因此我方携带的道具一定要够量。

战利品：ポーションベリー、冻结の晶石

## Epilogue3 天を冲く银岭

**限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒恐怖の灾厄兽**

**战斗解说：**Act.4—10里“恐怖的守护者”的强化版，拥有了范围魔法，威胁度有所上升。本关内有许多杂兵，但是它们不会主动出击，反而是Boss早早地“自投罗网”。对付它的办法是屡试不爽的降能力加围殴的战术，其中インヴォーク+シックスバレット的技能组合一次性就能削弱Boss近1/5的HP。



战利品：ポーションベリー、ミラクルベリー、アンチドーテ、ウィッチメディシン、元气どんぐり

## Epilogue4 天を冲く银岭

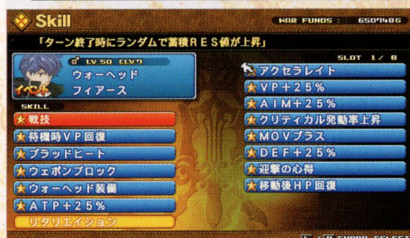
**限制出场人数：6人**
**胜利条件：打倒恐怖の圣母カティナ**

**战斗解说：**游戏的最终关，战前要带足各种回复药剂，做好打持久战的准备。战斗开始后Boss会向我方阵营移动，杂兵要过一段时间后才会从四面扑来。Boss的被动技能非常烦人——受到伤害后会一定几率瞬移到版面的任何一个地方，浪费了玩家不少时间，要有足够的耐心。当Boss的HP下降至4000左右的时候会进入特殊防御状态，玩家必须使用连携技才能解除，锁定的人数越多解除得越快(未及时解除的话它会回复1000的HP)。Boss体力剩余1000左右时画面上会出现9个敌增援，不用管它们继续围殴Boss，胜利就在眼前。






## 技能槽相关




当角色的等级为1时，用于设置技能的技能槽只有3个。随着角色等级的提升，其数目也会相应地增多，具体为等级每上升10，技能槽加1。当角色的等级达到99后就拥有13个技能槽。另外，部分专用职业的特殊技能“スキルスロット+3”的效果是增加3个技能槽，这样他们最大可以使用16个技能槽。

**角色等级和技能槽数的关系**

| LV | 技能槽数 |
|---|---|
| 1～9 | 3 |
| 10～19 | 4 |
| 20～29 | 5 |
| 30～39 | 6 |
| 40～49 | 7 |
| 50～59 | 8 |
| 60～69 | 9 |
| 70～79 | 10 |
| 80～89 | 11 |
| 90～98 | 12 |
| 99 | 13 |

## 能力上升系技能相关

部分职业拥有各种能力上升系技能，分为主动和被动两种。主动类是短暂提升同伴的某种能力，在战斗属于常用技能之一。被动类的作用是对角色原该项能力作出25%的上升修正，特别是当某职业的某能力本来就比较高时，装备上这种技能就能获得更多的能力补正，由于这种技能的实效性和实用性都比较高，因此特别推荐。能力上升类技能的修得CLV相对来说都比较高，玩家可以参考下面的表格来进行针对性的修炼。另外，装备MOV和CLM上升的技能时角色的这两项能力是固定增加1。

### 主动类能力上升系技能

| 技能名称 | 修得职业 | 效果 |
|---|---|---|
| エンカレッジ | ダンデライオン | 自身周围1格范围内同伴的RES储蓄值上升 |
| ハイパーウェポン | ストームライダー | 令目标的ATP上升50% |
| ロイヤルチアー | プリンセスフェンサー | 自身周围1格范围内同伴的全能力上升10% |
| インヴォーグ | ファンタスティカ | 令目标在次回合结束之前技巧发动率和命中率变为100% |
| パッシブスタイル | フェダーイン | 令目标在次回合结束之前技巧发动率上升12.5%、所受伤害减少 |
| クイック | エクスキャバリア | 令目标的RES上升50% |

### 被动类能力上升系技能

| 技能名称 | 修得职业 | 修得CLV | 效果 |
|---|---|---|---|
| VP+25% | グラブデュエリスト | 7 | 自身的VP最大值+25% |
| ATP+25% | ウォーヘッド | 7 | 自身的ATP最大值+25% |
| DEF+25% | エスコートベッセル | 5 | 自身的DEF最大值+25% |
| SOR+25% | スペルキャスター | 7 | 自身的SOR最大值+25% |
| MGR+25% | セイクリッドセイバー | 6 | 自身的MGR最大值+25% |
| AIM+25% | ストライダー | 6 | 自身的AIM最大值+25% |
| PRY+25% | フェダーイン | 3 | 自身的PRY最大值+25% |
| RES+25% | ナイトレイダー | 7 | 自身的RES最大值+25% |




这里还要特别提出的是女主角和公主的两把专用武器シュトラルゲヴェイア和イスケンデルベイ，它们会根据角色等级的提升而不断增长能力，具体为角色每上升一级其ATP、SOR、AIM各上升2.5%。

#### シュトラルゲヴェイア

初期值为ATP：55、SOR：63、AIM：65，角色等级99后能力为ATP：187、SOR：215、AIM：222

#### イスケンデルベイ

初期值为ATP：89、SOR：61、AIM：87，角色等级99后能力为ATP：281、SOR：201、AIM：264

## 经验值和技能值的加算条件

每个关卡过关后，系统会给出该关卡的经验值（EXP）和技能值（PSP）基数，然后再根据各角色在战斗中的表现给予一定量的倍率加成。倍率加成在战斗开始时统一固定为1.0，任务中能使倍率提升的各种行为罗列在了下述表格中，这里举个实际例子：一场EXP获得基数为100的战斗，如果角色在任务过程中破坏了一个木箱并装备有“获得EXPアップ”技能，那么该角色在战斗结束后的EXP实际获得量就为：100×（1.0+0.5+0.5）=200。除此之外，未出战人员的经验值和技能值固定为1.0，不受到任何修正；出战人员在战斗中被击倒的话倍率加成也会归零。

### ◆EXP的加算条件和加算率

| 加算条件 | 加算率 |
|---|---|
| 反击、会心一击发生 | 0.1 |
| 回避敌人的攻击 | 0.1 |
| 打倒一名敌人（非关卡中的最后一名敌人） | 0.2 |
| 打倒关卡中的最后一名敌人 | 0.5 |
| 破坏一个木箱 | 0.5 |
| 装备“获得EXPアップ”技能 | 0.5 |
| 破坏一个樽 | 0.7 |
| 角色使用道具“ラッキーカード” | 1.0 |

### ◆PSP的加算条件和加算率

| 加算条件 | 加算率 |
|---|---|
| 战斗中发动下述特定技能：アクションリプレイ、アタックアシスト、移动后アイテムゲット、イリュージョン、ウェポンブロック、重ねクリティカル、ディフェンサー、投射武器ブロック、リタリエイション、リフレクト、レジストブロック | 0.1 |
| 任务结束时VP的残余量在25%～49%之间 | 0.1 |
| 任务结束时VP的残余量在50%～74%之间 | 0.2 |
| 任务结束时VP的残余量在75%～100%之间 | 0.3 |
| 装备“获得PSPアップ”技能 | 0.4 |
| 角色使用道具“ポシビリティエッグ” | 1.0 |

## 大量取得经验值和技能值的方法介绍

随着游戏的进行，地图上会有越来越多的自由战斗场所提供给玩家练级，这里推荐给玩家几个特殊的战斗地点和敌人，利用它们可以使得玩家培养角色的效率更高。

### ◆赚取EXP的推荐战斗场所

モラサールの砦

之所以推荐这个地点是因此该战场上总共有15个木箱，根据前面文章中提到的“EXP的加算条件和加算率”，每破坏一个木箱就能获得0.5倍的倍率加成，如果全部木箱都由一名角色来破坏的话，他总共就能得到7.5倍的倍率加成，非常可观。推荐将需要练级的角色转职为RES补正较高的ワンダーシーカー、ナイトレイダー等，这样他就能更快捷地破坏木箱。

### ◆赚取PSP的推荐敌单位

当剧情进行到2-4后来到フラットウッズ，在这里进行随机战斗有一定几率会遇上一种名为“这い寄る混沌”的敌人，它有一个特点就是玩家在击倒他时，攻击的伤害剩余量越多，获得的PSP就会相应地增加，具体为“伤害剩余量÷2=PSP值基数”。举个简单的例子来说：当其体力只剩10，我方发动伤害为300的攻击将它打倒，这样本场战斗的PSP基数就为（300−10）÷2=145。由于“这い寄る混沌”的各种能力都比较高，要想一次性给予它较大的伤害需要玩家做一些必要的准备，下面就让我们来看看比较推荐的战术：




#### 几个推荐使用的职业和主动技能

| 技能名称 | 持有职业 |
|---|---|
| ダミードール | レアルストレーガ |
| ハイパーウェポン | ストームライダー |
| インヴォーク | ファンタスティカ |
| アンプリファイア | エスコートベッセル |
| フラジャイル、ターンシフト | セイクリッドセイバー |
| チェンジ、フィブルマインド | ワンダーシーカー |
| シックスバレット | ナイトレイダー |

#### 具体步骤

①先选定一名主攻手，要求ATP值高并掌握有“シックスバレット”技能。

②战斗开始后先让ラブライナ使用ダミードール制出替身，鉴于ラブライナ自身的RES值效低，可以用ターンシフト来让她提前行动。

③将替身移动到敌人面前，它会使用“デンジャラスマター”来攻击替身，该技能的效果是强制扣除目标1/2的HP，由于替身的HP只有1，因此不会产生任何效果。

④我方辅助角色为攻击手连续使用两次アンプリファイア，这样攻击手的次回攻击伤害值变为3倍。

⑤当敌人的MP消耗至48以下时（之前也可以使用フィブルマインド来抽取它的MP）使用チェンジ令它的HP和MP值相调换，然后再施放フラジャイル降低目标防御力。

⑥辅助角色对攻击手使用ハイパーウェポン和インヴォーク各一次，作用是再提升50%的攻击力以及次回攻击命中率强制100%。

⑦攻击手移动到目标身边，使用シックスバレット对其进行攻击结束战斗。

## アイテムチェッカー取得方法




アイテムチェッカー是游戏中玩家所要收集的重要道具，它的作用一共有两个，一是令合成屋能合成更多的物品；二是执行探索指令后能获得更为贵重的素材，随着玩家收集数量的增多效果越加明显。游戏里可以得到的アイテムチェッカー共有12个，其中有8个是战斗后必得的战胜品，1个是地图上开宝箱，另外3个都需要使用探险家的技能ディテクター来探索。

| NO. | 入手可能章数 | MAP | 备注 |
|---|---|---|---|
| 01 | Act.1—4第二战 | グリードモア收容所 | 战利品 |
| 02 | Act.1—5 | 远き誓约の丘 | 探索12h的高台获得 |
| 03 | Act.1—16 | 砂尘のリチャードローズ | 战利品 |
| 04 | Act.2—7 | 王都エレンシア | 战利品 |
| 05 | Act.2—15 | サンドーム修道院址 | 战利品 |
| 06 | Act.3—4 | 守护兽神殿 | 探索神殿前的雪原地带获得 |
| 07 | Act.3—7 | 咎人が队伍を组んだ街道 | 战利品 |
| 08 | Act.3—13第二战 | プレイパルズ岛 秘匿据点 | 战利品 |
| 09 | Act.4—5 | 玄关港アトレイジ | 战利品 |
| 10 | Act.4—7 | 死者の都シュネルギア | 宝箱 |
| 11 | Act.4—11第二战 | 死者の都シュネルギア地下 | 战利品 |
| 12 | Epilogue1 | 归らずの岳麓 | 地图中央一枯树附近探索获得 |

## 探索资料一览

玩家在城镇雇佣“渡り鸟”后就可以将他们派遣至各个自由战斗场所进行探索，探索的主要目的是获得合成道具和武器的素材。每个地点允许派1～6名渡り鸟，虽然派遣人数越多经费也越高，但相应的素材入手数量也会增多。另外，探索每个地点所需要的时间周期也有所不同，每场战斗算一个时间周期，玩家如果嫌慢的话花钱快速结束时间周期，每个时间周期需花费100G。

| 地点 | 派遣周期 | 一人经费 | 多 | 少 | 稀有 |
|---|---|---|---|---|---|
| いざないの交易路 | 2 | 50G | タパンガの枝 | マントラップヴァイン | アンチドーテ |
| 行く风を闭ざす关门 | 2 | 50G | カリヴォスクロー | タッツェルブルムの角、ポシピリティエッグ | ラッキーカード |
| 潮风にさびた船着场 | 2 | 50G | エレシウスリウム | 铁矿石 | 冻结の晶石、焦热の晶石 |
| 追い剥ぎたちの深森 | 2 | 50G | マントラップヴァイン | タパンガの枝 | ヒールベリー |
| 远き誓约の丘 | 2 | 50G | 铁矿石 | エレシウスリウム | 旋风の晶石、石破の晶石 |
| クリードモア收容所 | 2 | 50G | タッツェルブルムの角 | ガイヴォスクロー | ラッキーカード |
| 鸟落としの沼 | 2 | 50G | アルラウネの花粉 | タパンガの枝 | トリフィドフルーツ、リヴァイブフルーツ |
| 祠宇へと续く参道 | 2 | 50G | 灵脉血晶 | エレシウスリウム、陨铁Lb9992 | 爆裂の晶石 |
| 守护兽の圣域 | 2 | 50G | 陨铁Lb9992 | 灵脉血晶、ミディアンメタル | 旋风の晶石 |
| 西风が示す道标 | 2 | 50G | クラブパブラーの爪 | カリヴォスクロー | ユルングの牙、ポシピリティエッグ、ギャラコロガシ |
| モラサール砦 | 2 | 50G | ユルングの牙 | クラブパブラーの爪 | アバオアクゥのトゲ、ラッキーカード、ギャラコロガシ |
| そぼ降る冰雨峠 | 2 | 50G | ミディアンメタル | 陨铁Lb9992、灵脉血晶、ガルクライト钢 | 冻结の晶石 |
| 繁ぎ纺がれし路 | 2 | 50G | アバオアクゥのトゲ | ベルクレイルホーン | ユルングの牙、ポシピリティエッグ、ラッキーカード |
| 犀の河原 | 2 | 50G | ベルクレイルホーン | タラスクタスク | ギャラコロガシ、ポシピリティエッグ |
| はぐれ者の吹き溜まり | 2 | 50G | トリフィドフルーツ | レギュレウスの树液 | —— |
| 坏死の台地 | 2 | 50G | ガルクライト钢 | 魔银ミスリル | ミディアンメタル、爆裂の晶石 |
| 欲望み果て无き采石场 | 4 | 60G | 魔银ミスリル | —— | ドラゴンフォシル、ガルクライト钢 |
| 畏ろしヶ渊 | 4 | 60G | デンドロビウムの花 | レギュレウスの树液、トリフィドフルーツ | ウィッチメディシン |
| 往きて行き交いし路 | 4 | 60G | ドラゴンフォシル | 魔银ミスリル | 石破の晶石+1 |
| フラットウッズ | 4 | 60G | タラスクタスク | ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物 | ラッキーカード |
| 咎人が队伍を组んだ街道 | 12 | 70G | タパンガの枝 | トリフィドフルーツ、デンドロビウムの花 | アルラウネの花粉、レギュレウスの树液 |
| ラサロム砦 | 4 | 60G | ソルニゲルの突起物 | タラスクタスク | ポシピリティエッグ、ラッキーカード |
| 黄昏迫る溪谷 | 4 | 60G | 铁矿石 | 灵脉血晶、陨铁Lb9992、エレシウスリウム、ミディアンメタル | 旋风の晶石+1 |
| サークルバレー | 4 | 60G | タッツェルブルムの角 | クラブパブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、カリヴォスクロー、ユルングの牙 | ギャラコロガシ |
| 白魔の地平 | 4 | 60G | デンドロビウムの花 | レギュレウスの树液 | —— |
| サンドーム修道院址 | 4 | 60G | —— | カリヴォスクロー、ユルングの牙、クラブパブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、ベルクレイルホーン | ラッキーカード |
| 心寂しき水濑 | 6 | 70G | レックレスエントの叶 | ブラックファーンの重、デンドロビウムの花、やすらぎの风车+1 | —— |
| 冰刃の舞う冻原乡 | 4 | 60G | ブラックファーンの重 | レックレスエントの叶 | —— |
| 守护兽神殿 | 6 | 70G | —— | マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、タパンガの枝、アルラウネの花粉 | —— |
| プレイパルズ岛・秘匿据点 | 6 | 70G | —— | 灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル | —— |
| 寄せては返す砂食みの际 | 8 | 80G | —— | ユルングの牙、アバオアクゥのトゲ、クラブパブラーの爪 、ベルクレイルホーン、タラスクタスク、 | ギャラコロガシ |
| 凪の沙漠 | 8 | 80G | —— | レックレスエントの叶、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花 | —— |
| ブーツヒル | 8 | 80G | —— | ブラックファーンの重、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花 | —— |
| 死者の都シュネルギア | 14 | 80G | —— | 灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢 、エレシウスリウム | —— |
| 归らずの岳麓 | 8 | 80G | —— | ドラゴンフォシル、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル | —— |
| 顶に通ず兽道 | 8 | 80G | —— | ベルクレイルホーン、ユルングの牙、アバオアクゥのトゲ、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク | ポシピリティエッグ |

## 各职业能力补正&主要角色成长率一览

角色在转职的时候能力的变化是根据各职业不同的补正值来决定的，下表给出了全职业的能力补正以及主要角色的成长率一览，分别用S+～D的几个等级来表示，其中S+为最高，D为最低。能力补正方面B以上的为正补正，C、D两级为负补正。

### 专用职业

| 职业名称 | HP | MP | VP | ATP | DEF | SOR | MGR | AIM | PRY | RES | MOV | CLM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダンデライオン | C | C | C | C | C | A | S | B | C | A | 3 | 3 |
| アックスバトラー | S | C | S | A | S | D | D | C | C | B | 4 | 3 |
| レアルストレーガ | C | S | C | D | C | S | S | C | C | C | 3 | 2 |
| マーシャルメイジ | A | A | C | C | C | C | C | A | B | S | 5 | 4 |
| ストームライダー | S | D | A | B | B | C | C | B | S | A | 4 | 3 |
| プリンセスフェンサー | B | C | B | S | A | C | B | S | A | D | 4 | 3 |

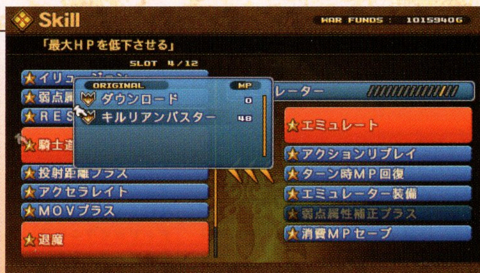
## 泛用职业

| 职业名称 | HP | MP | VP | ATP | DEF | SOR | MGR | AIM | PRY | RES | MOV | CLM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウォーヘッド | C | D | A | S+ | B | D | D | A | C | C | 4 | 3 |
| スペルキャスター | D | A | D | D | D | S+ | B | C | B | C | 3 | 2 |
| ファンタスティカ | D | A | D | C | C | A | A | B | A | C | 4 | 3 |
| ガジェッティア | C | B | D | C | C | C | B | A | B | S | 4 | 3 |
| エスコートベッセル | A | C | S | S | S+ | D | D | A | C | D | 4 | 2 |
| セイクリッドセイバー | C | S | D | C | B | C | S+ | C | B | D | 3 | 2 |
| ワンダーシーカー | C | C | C | D | D | B | C | A | S | S | 5 | 5 |
| ジオニックルーラー | B | C | S | A | C | C | C | A | C | C | 4 | 3 |
| アサルトバスター | S | D | D | A | S | D | A | A | A | A | 7 | 3 |
| エニグマンサー | D | S+ | C | C | A | S | C | B | A | B | 4 | 2 |
| ストライダー | A | C | C | C | B | D | C | S+ | A | A | 4 | 6 |
| グラブデュエリスト | S | D | S+ | A | S | D | C | S | C | C | 4 | 2 |
| ナイトレイダー | D | C | C | D | C | C | C | A | C | S+ | 5 | 3 |
| エミュレーター | A | A | D | D | D | A | S | C | C | D | 4 | 3 |
| フェダーイン | S | D | B | S | D | C | C | A | S+ | C | 4 | 2 |
| エクスキャバリア | S+ | C | C | B | S | A | C | B | C | C | 4 | 2 |

## 主要角色成长率

| 角色 | HP | MP | VP | ATP | DEF | SOR | MGR | AIM | PRY | RES |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クラリッサ | C | B | B | C | C | A | S | A | C | S |
| フィアース | A | C | S | A | S | D | D | B | D | B |
| ラプライナ | D | S | C | D | D | S | A | D | D | D |
| レヴィン | B | A | D | B | D | C | B | A | B | S |
| ログナー | S | D | A | A | B | C | D | A | S | A |
| アレクシア | B | B | B | S | A | A | B | S | A | D |
| トニー | A | D | S | S | S | D | S | S | A | C |

## "ダウンロード"技能相关研究



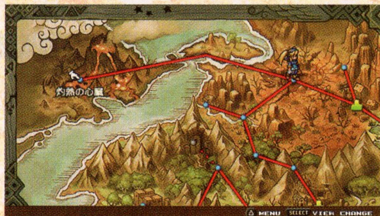

模仿师的主动技能里有个名为ダウンロード的技能，对特殊敌人使用后能复制下它们的技能，其中不乏稀有的雷属性魔法等，这里将所有可复制技能的敌人名称以及出没地点资料公布如下，玩家可以向技能全部修得的目标发起挑战。另外，普通情况下ダウンロード技能的成功率为50%，将模仿师的CLV提升到7后特殊技能リプレイマスター发动，此时复制成功率将提升至75%。

| 敌名称 | 消耗MP | 射程 | 高度 | 可否移动后使用 | 效果 | 技能复制目标 | 参考出没场所 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| キルリアンバスター | 48 | 4 | 4 | ○ | 最大HP下降为正常值的1/2 | グレマルキン | いざないの交易路、行く风を闭ざす关门、追い剥ぎたちの深森 |
| | | | | | | マルコキアスバンプ | 白魔の地平、心寂しき水濑 |
| スティンククラウド | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入病气状态 | ジョン・ドゥ | 死者の都シュネルギア |
| | | | | | | ダムドネイション | サンドドーム修道院址 |
| ペトリフィケイト | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入石化状态 | ライノセラス | 犀の河原、坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平 |
| | | | | | | ゴルゴン | 犀の河原 |
| スランバーフォッグ | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入睡眠状态 | オーク | 西风が示す道标、モラサール砦、畏ろしヶ渊、ラサロム砦、サークルバレー |
| | | | | | | プリンストン | 西风が示す道标、ラサロム砦 |
| トシキックブレス | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入毒状态 | タラスク | 坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平、咎人が队伍を组んだ街道 |
| ルミナスモス | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入混乱状态 | アスコモイド | 行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所、祠宇へと续く参道、モラサール砦 |
| | | | | | | モスファンガス | 行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所、祠宇へと续く参道、モラサール砦 |
| ダウンハーディット | 48 | 6 | 3 | ○ | 令目标陷入やるせない状态 | 溶解细胞 | プレイパルズ岛　秘匿据点 |
| | | | | | | ムウ | 潮风にさびた船着场(Act.1–10以后) |
| アスフィクシエイト | 48 | 6 | 3 | ○ | 一定几率令目标即死 | ハルピュア | 追い剥ぎたちの深森、クリードモア收容所、鸟落としの沼、祠宇へと续く参道、そぼ降る冰雨 |
| エレクトリッガー | 36 | 6 | 3 | ○ | 雷属性攻击，能给予机械系敌人大伤害 | イグニスファタス | 黄昏迫る溪谷、繁ぎ访がれし路、往きて行き交いし路 |
| デンジャラスマター | 48 | 4 | 4 | ○ | 抽取目标1/2的HP | 这い寄る混沌 | フラットウッズ |
| バリイドアライブ | 32 | 6 | 3 | ○ | 地属性攻击 | パイゴエル、クリュメヌス | はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ |
| ハイドロプレッシャー | 32 | 6 | 3 | ○ | 水属性攻击 | パイゴエル、クリュメヌス | はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ |
| クリムゾンクリメイト | 32 | 6 | 3 | ○ | 火属性攻击 | パイゴエル、クリュメヌス | はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ |
| ストームブレード | 32 | 6 | 3 | ○ | 风属性攻击 | パイゴエル、クリュメヌス | はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ |

## 最终隐藏Boss挑战解说

本次担当《荒野兵器 交叉火力》隐藏Boss的依旧是系列经典的怪物百魔兽の王——ラギュ・オ・ラギュラ，之前的作品也都是由它担任最终隐藏Boss这一重要角色，实力自然无庸置疑。

### 百魔兽の王出现条件



游戏流程进行到Act.4–4结束后（无需二周目），前往"砂尘のリチャードローズ"，与"石切り场"的"远くを见やる妇人"对话，此时大地图的左上方就会追加新场所"灼热の心脏"，这里就是百魔兽の王的沉睡之地。

### 能力一览

| 百魔兽の王 | ラギュ・オ・ラギュラ | | | LV 99 | | CLV 7 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 9998 | MP | 997 | VP | 997 | MOV/CLM | 4/3 |
| ATP | 997 | DEF | 592 | SOR | 997 | MGR | 997 |
| AIM | 997 | PRY | 592 | RES | 997 | WGT | 0 |

| 抗性资料 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 地抗性 | +9% | 水抗性 | –49% | 火抗性 | +99% | 风抗性 | +19% |

### 持有特殊技能

| 技名 | 效果 |
|---|---|
| ブラッドヒート | 反击时的伤害量上升 |
| ウェポンブロック | 一定几率令对手物理攻击完全无效化 |
| リタリエイション | 将ウェポンブロック裁掉的物理攻击反射给对手 |
| レジストブロック | 一定几率令对手魔法攻击完全无效化 |
| リフレクト | 将レジストブロック裁掉的魔法攻击反射给对手 |

| 技名 | 效果 |
|---|---|
| ノックバック无效 | 受到攻击不会后退 |
| 移动コスト无视 | 无视地形对移动力产生的影响 |
| MOVプラス | 移动力+1 |
| 警戒 | 判定濒死状态的HP比例上升 |
| レビテーション | 毒/熔岩地形无效化 |
| クリティカル发动率上升 | 会心一击发动率上升 |
| スナイパーハート | 会心一击威力上升、发动几率上升 |
| アクセラレイト | 回合结束时RES储蓄量随机上升 |
| レッドゾーン | 进入濒死状态时一定几率强制行动一回合 |
| カウンター发动率上升 | 反击技能发动率上升 |

| 技名 | 效果 |
|---|---|
| イリュージョン | 一定几率全伤害效果无效化 |
| アタック时HP回复 | 物理攻击后HP回复 |
| 濒死时RESアップ | 濒死状态下RES值上升 |
| 投射武器ブロック | 一定几率令投射攻击无效化 |
| 迎击の心得 | 被对手围住的时候反击几率上升 |
| クリティカル时再行动 | 发动会心一击后强制再行动 |

看了该隐藏Boss令人惊讶的能力值和强悍的技能组合后是否有一种被懵住了的感觉呢？不过纵使它再强，我们也可以找到打倒它的方法，下面就为大家介绍"道具流"和"物理攻击流"两种击破方式。

## PART① 道具流

### 攻略思想

该方法主要是针对百魔兽の王－49%的水抗性来做文章，攻击手段非直接使用魔法而是投掷"冻结の晶石＋1"，由于该道具的效果为SOR×4的水属性攻击，因此效果大大优于普通水魔法攻击。

### 战前准备

●百魔兽の王的等级固定为99，因此我方全员的等级自然是越高越好，推荐LV70以上。

●出场人物方面アレクシア为必要角色，其他可以尽量选择SOR和RES高的角色，将他们全部转为道具士并配上"冻结の晶石＋1"。

●アレクシア的必要技能为：骑士道、サポート、レイパワー、消费MPセーブ、退魔和阵头に立つは王家の务め；其他角色的必要技能为：骑士道、弱点属性补正プラス、消费MPセーブ、RES+25%、SOR+25%、アクセラレイト和スペルキャスター装备，然后装备上魔法师的武器提升SOR。

※アレクシア之所以为必要角色是因为百魔兽の王的RES实在太高，一般开场时它就会3连动，如果遇上它连续使用3次伤害强制200的全屏地属性攻击，多数情况下我方角色还没有行动就被全灭，而アレクシア的"阵头に立つは王家の务め"技能效果是开场时必定先行动，成为整场战斗的关键。

### 战斗步骤



战斗准备画面里记得将アレクシア编在2号位置，那里有水属性区域，用忍者可以发现这些属性区域。开场后アレクシア先使用再动技能"イントルード"，然后往前移动两步走进水属性区域施放レイフィールド将属性覆盖到全屏。接下来继续再用魔法进行再行动，先后对Boss使用フラジャイル降防和スロウダウン降速，这样它的三连动就会被挤得只剩下一回行动，此时アレクシア的任务完成。紧接着就是百魔兽の王的回合，多数情况下它会使用全屏攻击术，由于前面水属性区域已经展开，因此其招式威力减半降为100，威胁度大减。Boss行动完毕后就是众道具师的表现时间了，统一使用再动魔法靠近Boss，再用"冻结の晶石＋1"猛砸之，由于有属性区域、弱点属性补正プラス和アイテム效果プラス等多重辅助效果，SOR在600以上的角色使用一个晶石就能扣除百魔兽の王2000+的HP，运气好没有遇到对方发动レジストブロッ或クイリュージョン技能的话，四五个晶石就能解决掉这个怪物，非常轻松。

## PART② 物理攻击流

### 攻略思想

百魔兽王的RES值虽然高，但我们依然可以在上面找到突破口——利用某些技能可以减少目标RES储蓄的特性配合再动魔法连续向对手发起攻击，这样可以强制令对方无法还击。另外，阵形连携技无视敌被动技能的发动也令物理攻击稳定不少。

### 战前准备

●使用物理攻击的难度要比道具流难一些，玩家最好是能在之前做出高等级的武具。

●アレクシア依旧就必不可少的角色，先将职业转为其固有职业公主剑士，然后配上骑士道、サポート、退魔、觉悟、战技、レイパワー和消费MPセーブ。其他角色统一转为战士，必要技能为：骑士道、战技、ゾーンエフェクト、アーツサポート、ATP+25%、AIM+25%、RES+25%、クリティカル发动率上升以及ディセラレイト。



### 战斗步骤

前面的步骤没有太大的区别，依旧是让アレクシア先动，然后展开水属性区域并给百兽王使用フラジャイル降防、スロウダウン降速以及ディビリテイター降全能力，全部辅助技能施放完毕后则选择待机。Boss的行动回合由于能力被削弱再加上属性区域的展开致使攻击往往无法致命，在章草结束了一轮无力的攻击后就把将行动机会交给了我方。接下来我方主力攻入员全面出动，先控制一名角色用再动技能移动到Boss身边，此时可以不选择攻击，防止它的物理反击技能。第二名角色上来后就可以利用阵形连携攻击放心地发动进攻，在ディセラレイト技能的作用下，我方角色每命中Boss一次它储蓄中的RES值就会减少25%，中间可以利用再行动来调整攻击次数，保证将对手的行动顺序压在我方角色后面，MP快不足的时候提前用MPバースト来恢复。当我方六名角色将Boss团团围住时，在アーツサポート修正下对其伤害有500+，发动会心一击后更能达到800左右，效果非常好。稍微麻烦一点的就是百魔兽の王进入濒死状态时会有一次强制行动的机会，这时的攻击应该会令我方部分角色倒下，不过不用慌张，轮到我方行动后可以用道具慢慢将它们救活，毕竟再动+MP回复是相当可靠的。在结束了这次绝地反击后百魔兽王再也无力回天，最终被活活屈死。






# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

可能当初《古墓丽影》的制作者们都没想到自己创造出来的女主角能成为未来游戏界赫赫有名的人物，如今只要一听到劳拉·克劳馥这个名字，玩家们会立刻联想到敏捷的动作与喷火的身材。初代《古墓丽影》完美地把动作和解谜元素结合了在一起，这在当时来说，不仅为玩家展现了前所未见的游戏方式，甚至还树立起了属于这个系列的游戏理念与风格。作为初代《古墓丽影》的重制版，本作将采用与初代游戏完全相同的故事背景，玩家将沿着劳拉当年的探险步伐，重新回到那些已经沉睡千年的古代文明遗迹中寻找传说中的奇珍异宝。

文 自由

PSP PlayStation Portable

**古墓丽影 周年纪念版**
Tomb Raider: Anniversary
◆Eidos◆A・AVG◆2007年8月9日◆美版◆1人
◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

# 十年弹指一挥间，梦回故里路重游！

## 劳拉的五大冒险技能

### 跳跃

跳跃是冒险游戏中不可缺少的一个动作环节，同时也是玩家必须熟练掌握的基础技能。由于本作沿用了系列前作《古墓丽影 传奇》的游戏引擎，所以跳跃等动作基本没有发生变动，玩过前作《传奇》的玩家应该不会陌生。由于劳拉不会违背物理原则的“二段跳”，所以玩家不要指望能靠这招来通过险境。虽然没有二段跳，但劳拉能做出媲美体操运动员的连续空滚动作，配合滑杆有节奏地连按○便能使出一整套很具有观赏价值的翻滚动作，这套动作主要用来躲避关卡中的陷阱机关。如果在做连续翻滚动作时按×就能使出更为帅气的大空翻动作，不过实际作用并不大。如果要赶路的话，建议在按○做出第一次前滚动作后马上按×，这样就能使出比普通跳稍微远一些的大跳跃。



### 钩绳

钩绳是劳拉的重要冒险装备，钩绳一头附带有磁铁，扔出去可以自动抓住金属物体。游戏中有很多地方都有小铁环，当劳拉靠近并面对小铁环时会有“×”标志的提示，



这时劳拉朝着有小铁环的方向跳起后按×即可放出钩绳，自身就会悬挂在钩绳上，滑杆←或→可以调整劳拉面对的方向；按住□后按↑或↓可以调节高度，推动滑杆↑或↓可以开始“荡秋千”，再按×的话就可以松开钩绳跃起。悬在绳上时如果附近有墙壁的话还可以蹬墙走。钩绳另外一个作用便是拽动某些金属物体，按←发射钩绳挂住物体，然后按△便可以进行拖拽。

### 攀爬



笔者很佩服劳拉的腕力和胆色，没有任何保护措施，光靠两条胳膊就能在悬崖峭壁间来回攀爬，利用十指的力量就能紧紧扣住凸出的石壁，这在现实中是根本无法达成的，当然这只是个游戏，也别太较真了，继续回到正题来。回想初代《古墓丽影》中那些黑乎乎的场景，根本分不清哪里可以攀爬，哪里可以站人。而本作中的可攀爬或可站立的部位都会以特别明显的白色高亮显示，玩家扫一眼就能看出，属于非常厚道的设定。而另外一个非常厚道的设定是只要劳拉碰到可攀爬的物体时便会自动抓住，一来降低游戏难度，二是防止玩家误操作而从高处失足掉下来。劳拉攀上石壁时还可以做出各种动作，比如往上跳跃或松手下坠，而且还可以配合滑杆来向各个方向进行跳跃。在梯子或者石壁上按□可以进行快速移动，对于某些有时间限制的机关谜题来说是必须要用到的技巧。另外劳拉在准备攀上平台时如果长按×能做出一个很耍帅的动作。

### 子弹时间

劳拉在本作中的大部分时间内虽然都在攀爬或是跳跃，但还是会遇到野兽或者怪物的侵袭。在战斗中，当野兽或者怪物被激怒时，其全身会闪一下红光，并且快速向劳拉冲过来，这时画面会发生模糊，在那一瞬间如果利用滑杆＋○来进行闪躲的话便会发动子弹时间，同时准心也会开始慢慢聚积到怪物身上，当两个分散的准心重合时开枪就能将敌人秒杀。



**古墓丽影探秘** 太阳门：秘鲁第一关最后需要开启的那扇大门出自印加文明，门上雕刻的图案出自普瓦纳科太阳门门楣雕刻。每年秋分即9月21日，黎明的第一束阳光总是从这石门的中间射入大地，这也是太阳门名字的来历。

## 潜水

对于运动全能的劳拉来说，游泳和潜水自然也不在话下。在本作中劳拉经常会为了打开机关或是寻找通路而潜到水下深处。在水中按○开始下潜，按×可以往上浮，按□为快速摆腿游动。劳拉潜水后，画面中会出现一条氧气槽并开始慢慢消耗。不过不用担心，氧气消耗光不会马上死亡，而是继续扣除体力，所以在水下时一般都要不停地进行快速游动。



## 隐藏道具

游戏中的物品大致可以分为三类，第一类是医疗包，弹药等补给品。第二类是钥匙等过关道具。第三类就是隐藏道具了，包括原始手工艺品和古器两种，这些东西都隐藏在每一关内的隐蔽地点内。隐藏道具的收集关系到游戏的完成度，游戏原画、隐藏服装以及隐藏关卡都需要收集隐藏道具来开启。下文攻略中会以图片的方式标出所有隐藏道具的所在地点。



## 基础操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制劳拉行动 |
| → | 切换武器 |
| ← | 使用抓钩 |
| ↑ | 切换为精确射击模式 |
| ↓ | 使用道具 |
| □ | 射击 |
| ○ | 蹲下 |
| 滑杆＋○ | 翻滚 |
| × | 跳跃 |
| △ | 迅速拉正视角／对话／调查／捡取物品 |
| 滑杆＋△ | 自由调整视点 |
| L | 视点左旋 |
| R | 视点右旋 |
| L+R | 举枪警戒 |
| START | 开启游戏菜单 |
| SELECT | 查看道具栏 |



# 重温十年前的冒险历程

1996年，印度加尔各答的豪华大酒店内，神秘男子上前搭讪正在休息的劳拉，扔在桌上的杂志封面上有劳拉的照片以及"克劳馥捕获……大脚怪？"几个醒目的字。原来这名男子名叫拉尔森，目前受雇于纳塔拉女士，他想让大名鼎鼎的劳拉小姐也加入到寻找亚特兰蒂斯神秘宝物的队伍中来。劳拉接下这个颇感兴趣的任务后便风尘仆仆地来到了美洲国家秘鲁，她将探索一座印加古城遗迹。



## 秘鲁 Peru

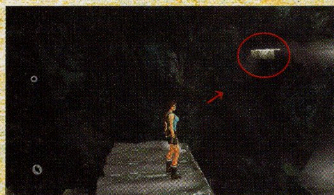
### Level 1 山间洞穴 Mountain Caves

原始手工艺品：3 古器：1

来到洞穴大门前与当地向导对话，得知此处的大门已经关闭，并且向导也不知道该如何打开门。看来只能自己想办法了，先跳上左侧的高台利用吊环荡到大门右侧的高台(抓住钩绳后按□键配合滑杆可以调整上下的位置)，跳上大门正上方的平台按下机关。大门虽然顺利打开了，但可怕的事情却发生了，从门中窜出的几匹目露凶光的野狼。千钧一发之际劳拉潇洒地飞身跳下，利用双枪迅速干掉了野兽，但那位倒霉的向导还是惨死在了狼口之下，这下劳拉只能独自进洞摸索了。进门不久会触动脚下的机关，接着会遇到两边不停发射利箭的陷阱机关，在掌握机关的运行规律后利用○键翻滚即可轻松通过。

#### 原始手工艺品 1

跳过断桥后别急着攀上石壁，将视点转到身后能发现峭壁上有一处可以攀爬的石壁，跳上后一路前进，在尽头小平台上获得本关的第一个工艺品。(最后一跳需要依靠斜坡借力跳跃才能成功)



跳过断桥后攀上石壁进入岩洞内，劳拉走路时的声响会引来几只大蝙蝠，利用双枪的锁定瞄准即可轻松消灭之。岩洞内有两条路，左侧岔路的尽头藏着一个大医疗包，而另一条路则是通往一个较为空旷的岩洞，从大斜坡滑下可以到达岩洞下方，在那里拉下石门边的开关即可将石门开启。

#### 原始手工艺品 2

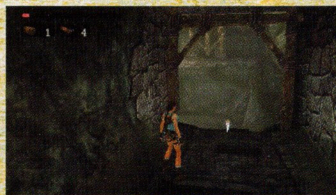
在大斜坡的正前方上方有一个吊环，当劳拉从大斜坡上往下滑时要看准时机起跳并发射钩绳，接着慢慢调整劳拉在绳子上的位置，然后再荡到另一侧石壁上。经过连续几次攀爬与跳跃后就能在最后的平台上发现第二个工艺品。



在接下来的区域内，正当劳拉毫无顾忌地通过一个长长的吊桥时，吊桥居然不堪重压而断裂开来，所幸劳拉大姐身手矫健才没摔个啃泥地。岩洞底部有两匹饥饿的野狼，一定要小心应付。岩洞底部角落的小洞内可以找到一个小医疗包。拿到医疗包后转身便可以看到对面高台上有一个工艺品，不过以劳拉现在所处的位置来看，暂时还没有办法拿到。利用断桥垂下的木板上到吊桥的另一头（中途跳上石柱可以获得一个大医疗包），通过第二座吊桥来到中央有一根绳子垂着的区域，这里能听见黑熊恐怖的低吼声，不过别担心，因为熊在下面的深沟内。从右侧的石壁跳到深沟下的小平台，这里果然有一头黑熊正等待着劳拉，这里只要站在小平台上就可以压死这头笨熊。

#### 原始手工艺品 3

轻松杀掉黑熊后，沿着小路来到一处石门前，拉动机关开启石门后即可来到刚才看到的工艺品前。在拿到工艺品后石门就会关闭，只有从这里跳下再走一遍刚才的路线回到有吊绳的区域。



经过一个两侧满是利箭机关的走廊来到一个巨门之前，这里需要开启两侧的机关后再踩下门前的机关才能将巨门打开。需要注意的是两侧的机关在开启的一段时间后会自动恢复原状，所以开启一个机关后要尽快去开启另一个机关，建议先开启左侧的机关，再从左侧来到右侧开启另一个机关马上跳到门前踩下开关。连续跳跃的时候不要太急躁，稳稳地跳绝对来得及。打开巨门后进入即可通过第一关的考验。

**古器 1**　开启了巨门后别急着进门，返回巨门右侧的机关前那个可以进行90度转的横杆处，利用这个横杆做一次快速连跳，这样就能抓住前方的墙壁，接着再通过两个横杆就可以爬到最高处获得本关的古器。



## Level 2 维卡班巴城 City of Vilcabamba

工艺品：1 古器：0

前进不久便会遭遇黑熊的袭击，多发用发动子弹时间来对付它。解决掉熊后继续前进，来到一处断裂的地面，发现坑中有两根木桩。先从第一根木桩滑到深坑中，然后在坑底扒着石壁跳到另一根木桩上通过此处进入维卡班巴城。进入古城内还没来得及参观这宛如世外桃源般的景色，就遇到了野狼和黑熊的双重攻击，在解决掉野兽的骚扰后，发现正前方木屋门边的机关因为缺少钥匙所以无法进入，看来只能另想办法了。场地中央的水池比较可疑，劳拉飞身跃入场地中央的水井内，顺着水井通道来到深处拉下尽头的机关，上方的井盖便会打开，当劳拉爬上岸发现已经身处刚才不能进入的木屋中，打开木屋的门锁可以回到刚才有水池的地方。不过现在先不要出屋子，而是走上木楼梯来到窗口处，通过窗户跳到对面的木屋中，按△拖出铁笼后进入内室获得钥匙。

**原始手工艺品 1**　本关可收集的工艺品只有一个，在刚才有铁笼的房间内用手枪打掉大门上的锁，然后将铁笼拖出木屋外的柱子下方，爬上柱子解决掉几只蝙蝠后通过钩绳荡到对面的石壁上，然后通过横杆来到石台上获得工艺品。



得到工艺品后顺着瀑布水流方向跳下水池，通过水池底部的通道绕回到刚才的区域，现在可以使用钥匙打开水池正前方的木门了。经过一小段野狼埋伏的通道后来到一个气势宏伟的广场，那里有一扇紧闭的巨门阻挡了劳拉的前进步伐。这里劳拉需要分别进入巨门两侧的小门内拉动开关。小门的探索顺序不限，通过攀爬有水池房间内的石壁来到巨门顶部后飞身跳上机关，中途如果不小心掉进水池里也不要慌张，从水池边可以直接爬上岸。分别将左右两个机关都拉动后，巨门便会打开。进入巨门后，身前坑道需要用利用到斜坡借力跳才可通过，如果不慎落掉底下可以将附近墙壁中的铁笼拖出放在入口以下方爬上来。本区域的难点在于跳木桩和墙壁上射出的箭，小心一点即可轻松通过。

## Level 3 失落的山谷 The Lost Valley

工艺品：2 古器：1

走出洞口来到有巨大瀑布的区域，本关的任务就是要将瀑布上方的巨大闸门落下，来阻断瀑布的水流，这样劳拉才能进入瀑布后面的夸洛佩克古墓。想让闸门落下就需要找到三个齿轮让瀑布旁的水轮装置启动。劳拉刚走到水潭附近，就有两匹野狼杀出，爬上附近的平台可以轻松将其消灭。跳入水潭游过一个通道可以在隐藏的山洞中获得一个小医疗包，属于可拿可不拿的道具。第一个齿轮就在水潭左侧的石阶之上，轻松获得之。然后顺着石阶经过攀爬石壁来到左侧山顶，在平台处跳过湍流的河水再使用枪将上方吊着木板的绳子射断，这时便会有一个横杆来供我们使用。通过一个吊桥后会在附近发现第二个齿轮。拿到两个齿轮后就要返回一开始处的水潭，你可以选择从原路返回，也可以潇洒地跳入湍急的水流中，让水流带你回到水潭中。

获得前两个齿轮后返回水潭，附近会再次出现野狼，轻松搞定后从右侧的梯子爬到大齿轮旁将一个齿轮装在木杆上拉动开关启动齿轮，然后由转动着的齿轮上的横杆跳到前方将第二个齿轮装上。两个齿轮都装好后就要开始寻找第三个齿轮了，抓住附近的石壁来到转轮装置的最高层，仔细观察周围的岩壁，看准后跳起攀住岩壁，然后慢慢前进。从岩壁上下到下方的平台会将本来立着的梯子震倒并出现一个横杆，可以利用这个横杆返回水潭，不过现在返回水潭也没什么用，还是先进入前方的山洞中探索一番。走进去不久便会遇到一头黑熊，只要站在平台上就能将其轻松消灭。

**原始手工艺品 1**　消灭黑熊后就要寻找藏在这个区域的工艺品了，由于工艺品藏在半高处的岩壁中的凹洞内，从下面是无法直接跳到那里的，惟一的方法是爬到最高处的木头平台，然后跳到有斜坡的屋顶处再迅速反身跳到石壁上，然后再从石壁上反跳进入岩壁凹陷内获得工艺品。


■从这个方向往下跳。

获得工艺品后再次爬到平台高处，爬上第一根柱子的最顶部，反跳到石壁上，调整高度后再反身跳到木桩顶上，最后再由另一个木桩上跳到对面岩洞中。在岩洞内劳拉还要经历一系列诸如借力跳、攀爬石壁等动作考验，由于难度不高且路线单一，这里就不多做介绍了。

### BOSS 霸王龙

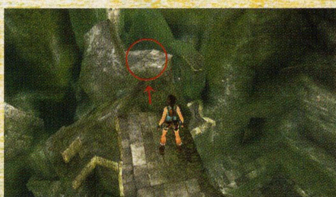
出洞口后居然看到了史前的迅猛龙，真是太不可思议了。建议多利用子弹时间来解决它们，当消灭了两批迅猛龙后就要迎来游戏中的第一场BOSS战了，与霸王龙的对战中需要利用子弹时间来攻击它，因为普通的射击攻击是无法对它造成真正伤害的。霸王龙HP槽下方的一个红槽是它的愤怒值，不断攻击它使愤怒值涨满即可获得发动子弹时间的机会。当霸王龙咆哮着向你冲来时，看准时机发动子弹时间，劳拉便会以慢动作腾空飞起，这时别急着开枪，等霸王龙身上的瞄准器标志重合并且颜色变成红色时再开枪，这样才能使它失去平衡撞到周围的石头上。如果能够撞到周围带刺的木头柱子上可以给予其重创，所以劳拉最好站在这些带刺的木头柱子前再引诱霸王龙冲锋。成功击败霸王龙后进入一个新通道，在房间水池中央的平台上获得第三个齿轮。接着跳入水池从水下通道游到下一个场景，接下来的路线就比较单一了，多利用场景四周可攀爬的石壁即可。



**古墓丽影探秘**　维卡班巴遗迹：维卡班巴位于乌鲁班巴河和阿普里马克河之间的山谷中。"Vilcabamba"就是"神圣山谷"的意思，这个名字来自印加方言。

## 原始手工艺品 2

跳过一个断桥后再由墙壁爬到一个有水滴下的斜坡前，先无视斜坡跳到更远一些的平台上，平台的斜下方就是第二个工艺品的所在地。



## 古器 1

本关的古器获得方法不是很麻烦，首先要确保水闸已经关闭，然后来到第二次获得齿轮的地方，跳上附近转动着的轮子上的横杠，再一路攀着石壁来到一处小洞，拉下该处的机关将水下的铁栏开启后直接跳入水中，仔细寻找下就能看见水下的隐藏洞穴了。拿到古器后就可以义无返顾地进入夸洛佩克的古墓了。



拿到第二个工艺品再跳上斜坡抓住横杆荡到对面的木板之上，一路返回至水潭，将第三个齿轮按上后关闭水闸，巨大的瀑布后出现一个洞口，此时进入洞口本关便将通过。但是本关内还有一个古器还没拿到，所以还得回头去搜索下。

## Level 4 夸洛佩克古墓

**Tomb of Qualopec**

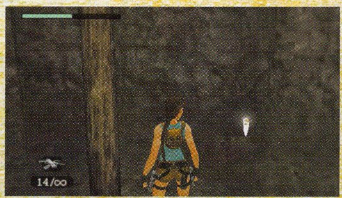
工艺品：2 古器：0

进入古墓不久就发现地面已经塌方，所以只能通过木桩与横杆来通过。进入充满了玛雅文化的夸洛佩克古墓大厅，劳拉刚踏上前方的台阶，一个巨型的铁球就从斜坡上滚了下来，立刻跑到门外的两侧进行躲避，否则被铁球压到就不好玩了。由于恐怖的铁球机关被触动，通往夸洛佩克主墓室的三道铁闸已经关上，身后的平台也被砸塌了一块，现在只能先顺着石壁来到房间最底部。房间底部有两个巨大的木头架子，劳拉可以推动其中一个，另一个由于被石块压住而无法移动。经过观察可以看出，只靠一个架子，劳拉显然无法跳到夸洛佩克右侧的小墓室。现在只能将可移动的那个木头架子推到左侧小墓室的下方，对准地上的白色痕迹即可。然后再通过一小截石头回到平台上，接着就可以跳到刚才搭好的架子上，跳上架子上后别急着进入左侧小墓室，而是先攀住身边的石壁，爬到顶部将空中绑住石像的绳子射断，石像掉下去砸坏下方的平台后另一个，木头架子就可以移动了。依旧别急着下去，利用房间顶部的吊环荡到另一侧拉下开关将第一道铁闸开启。

现在通过推动房间底部的两个石柱就可以随意进入夸洛佩克左右两侧的墓室了，这两个墓室尽头都有一个开启铁闸机的机关。先进入左侧的墓室，左侧墓室通道的地面已经全部坍塌，需要依靠木桩与横杆来通过，由于夹杂有射箭机关，所以要小心通过。来到左墓室最内部，这里要爬上木板最上层，然后跳起抓住开关，依靠自身重量将机关拉下后第二道铁闸开启。接着原路返回古墓大厅，通过两个架子进入右侧墓室。

## 原始手工艺品 1

进入右侧墓室后，在地面坍塌的场景中凭借第一个木桩下到底部，在那里可以获得本关第一个工艺品。



进入右侧墓室似乎很顺利就找到了开关，但事实真是如此吗？正当劳拉走过去开启开关，地面轰然坍塌，解决掉底部的两匹野狼后将墙内的铁笼拖出来，利用铁笼来到墓室上部。

## 原始手工艺品 2

在墓室上部先不要跳起拉下铁闸机关，而要跳起抓住天花板上垂下的木头柱子，然后跳进身后比较隐蔽的墙壁凹洞内，第二个工艺品随即入手。



拉下第三道铁闸的开关后，夸洛佩克主墓室的门终于完全打开了，在里面劳拉终于找到了传说中的神奇宝物——司祭盘（Scion）。与宝物在一起的还有墓室主人的干尸和两具木乃伊守卫。劳拉仔细阅读了墙壁上的铭文，确认了眼前宝座上的这具干尸正是亚特兰蒂斯三位统治者之一的夸洛佩克，他同时也是亚特兰蒂斯三片司祭盘的持有者之一。拿了主人的东西当然会引起主人的不满，当劳拉拿起宝物后，夸洛佩克的干尸突然活动了起来，同时整个古墓也开始摇晃崩塌了。劳拉趁乱跑出古墓后会遇到一直跟踪着自己并企图夺取司祭盘的拉尔森，当然拉尔森的这个愿望是不可能实现的，他在逃跑前向劳拉透露了纳塔拉另一个名手下皮埃尔正在寻找另一块司祭盘的消息。

翌日夜晚，劳拉来到了纳塔拉科技公司的总部大楼顶部，并且依靠暴力强行进入了纳塔拉的办公室。劳拉打开电脑查看了皮埃尔发给主子纳塔拉的消息，看来他确实找到了第二片司祭盘的下落，埋藏地点就在希腊的圣方济各堂中。

# 希腊 Greece

## Level 5 圣方济各堂

**St.Francis Folly**

工艺品：6 古器：0

劳拉刚进入圣堂就要面对两头凶猛的狮子，可以利用子弹时间来轻松搞定。将狮子消灭后会发生剧情，皮埃尔似乎想依靠劳拉来获得宝物，所以他并不打算偷袭劳拉。教堂地面有个机关需要有重物压住，二层的门才会打开，所以先得去找重物。先由石柱上的裂痕爬到石柱顶部，然后再跳到最高的石柱上，调整方向跳到最近的平台上，这里有个工艺品暂时还拿不到。在平台上观察四周能发现一个吊环，利用钩绳快速走墙过去。在前方通道的墙壁上有一付石头浮雕，浮雕上的小洞可以用枪射亮，踩下人像前的石板则会熄灭所有的亮点。这个浮雕其实是个解谜机关，先根据前方石门上的提示将浮雕头颅与短剑上的点射亮即可开启石门。石门开启后先别急着走，因为我们还要拿一个

## 原始手工艺品 1

踩下人像前的石板，按照右图所示的图案，将这些点射亮，就可以把第一个工艺品前的铁栏打开。记得等下回一楼时顺路把它给拿到手。



从刚才石门出去看到另一个提示返回浮雕处射亮浮雕上的短剑、双脚与腰间，这时浮雕对面的门打开了，进入使用钩绳将铁球两侧的圆环拉掉，然后将铁球推下圣堂一楼。铁球压住地面机关后，二层的门终于真正打开了。接着爬上最高的石柱到达房间内，开动房间内部的开关后再将铁球推到房间内的凹陷机关上。

通过长长的螺旋走廊来到一个落差很大的区域，这里需要分别去赫菲斯托斯、波塞冬、达摩克里斯、阿特拉斯4个神殿（需将房间内的机关拉下才可开启进入神殿的大门）内获得4把钥匙才可以将房间底部的大门打开。在这个区域内行动时要格外小心，万一掉下去就要从头来一遍。使用钩绳将墙壁上带有吊环的石柱拉动后可以形成通路。当4把钥匙全部收集齐后就可以去最底部开启装有4道锁的大门了。

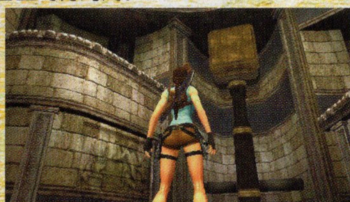
## 赫菲斯托斯神殿

房间门外的铁门不要爬，因为是坏的。劳拉要依靠墙壁上的石条进入房间。房间顶部有个球形装置正有规律地向下放电，地面的地板也会上下起伏，雷电只会击中突起部分的地板，只有踩在正常的地板才不会遭到电击，将地板上的四块明显的突起物踩下去即可打开前方的铁栏。下一个房间的左侧有一个铁锤，踩下地面的机关，铁锤就会立刻砸下来，所以踩下机关后应迅速躲开，等铁锤砸下来后爬上铁锤跳到另一侧平台把石块从上方推下变成第二座石像。然后再将地面的石块推到铁锤下的机关上，铁锤将石块砸成第三座石像。将三座石像按照地面箭头的提示方位推在三个凹陷处，再次启动铁锤机关即可拿到本神殿的钥匙。



### 原始手工艺品2

本神殿内的工艺品就藏在铁锤房间放钥匙平台上的房间内。

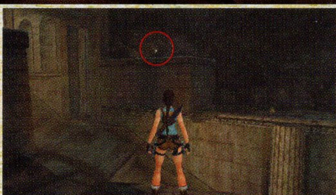


## 阿特拉斯神殿

该神殿内的钥匙非常好拿，进入神殿后转动机关将前方的石板合上，跳过深沟后从道路左侧的墙壁爬上去拉下机关，深沟上方便会伸出一个横杆（一定要先打开此处的机关再前进，否则等下必死无疑）。接着上前射击雕像两旁的机关，射击时最好站远一些以便等下逃跑，铁球滚来下后立刻转身快跑，最后利用刚才伸出的横杆跳过深沟。铁球滚下深沟后返回雕像处即可取得阿特拉斯的钥匙。

### 原始手工艺品3

石像背上的铁球滚入深沟时会将道路两旁的石柱砸毁，从道路右侧的墙壁爬上去即可获得此神殿内的工艺品。



### 原始手工艺品4

出了阿特拉斯神殿后先别急着走，在神殿出口平台上往右边看，能看见远处石台上有一个工艺品。在跳跃的过程中注意不要跌落下去，本场景的纵深非常高，掉下去肯定就得重新来一遍了。



## 波塞冬神殿

先拉下门边的开关，然后马上跳起攀住门，然后在门下落的瞬间起跳就能进入上面的小窗户了。波塞冬神殿的主题是水，由一个水池潜水打开水中的机关后即可游到圆柱体房间。

顺着中央的石柱爬到上层，把挡在鱼石像前的石块推开，水立刻涨了上来，下水游到对岸将另一侧的石块推入水中，再潜入水中将石柱上的开关拉下。由于被石桥挡住，所以木板并不能浮上来。返回水面将上层的石块再次推挡住鱼石像，水位回落到中层。将刚才推下来的石块挡住中层鱼石像的嘴，水位随即落到最低处。现在要做的就是要利用钩绳将木板拖到最合适的位置，抬头观察下就能看出最佳位置在最上层两座石桥所形成的夹角内，但是现在地面上还有其他砖块阻挡，所以一下子还没办法拖到位，只能重新上去放水，让木板在升上来的过程中调整其位置。最后木板浮到最上层的准确位置后就能当做踏板来进入有铁栏的房间，顺利拿到海王波塞冬的钥匙。

### 原始手工艺品5

潜入水中拉下大梁柱上的开关即可解除工艺品前的铁栏，返回水面游过去将它拿过来吧。

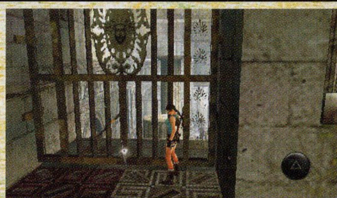


## 达摩克里斯神殿

神殿入口处要先用钩绳将门上方的石块拉下来，然后拉下机关等门升起后把石块推在门下卡住下落的铁门即可踩着石块通过。本神殿的钥匙很容易就拿到了，但是进来容易出去就得动一番脑筋了。拿到钥匙后要立刻离开放置钥匙的平台，因为几把巨剑会从天而降。利用震落下来的石块爬到房间的高处拉下机关将挡路的铁刺解除。下一个房间的地面的铁刺会不断伸缩，观察后发现只有白色方格的地面是比较安全的。安全绕到另一侧，走路时注意转动视点，天花板上悬吊着的巨剑会在劳拉靠近时掉落下来，极具威慑力。找到较矮的石台，跳上去拉下开关，这时地板上又有铁刺被解除，接着劳拉要利用房间中央的巨大柱子来做文章，通过这些柱子来到控制着大门的机关处，转动机关时尽量转到不能动了为止，然后快速出门。

### 原始手工艺品6

工艺品就在放置钥匙房间角落的平台上，不过拿到钥匙后这个平台将布满铁刺，只有将对面的机关拉下后再返回这里才能获得这个工艺品。



## Level 6 大竞技场 The Coliseum

工艺品：1 古器：0

通过漫长的走廊来到一处废墟，凭借大石台子跳到房间一侧被乱石包围着的小水池中，这里需要潜水到另一个地方，在水中不要怕迷路，因为有条鱼会给你指引方向。从水中出来后依靠墙壁跳到大铁箱子上，然后就能顺利来到大竞技场了。劳拉来没来得及欣赏雄伟的竞技场，就看到了凶猛的野兽。金刚！哦不，只是两头普通的黑猩猩，它们准备以粗暴的方式迎接到访的陌生人。轻松搞定黑猩猩后从一处残壁爬上竞技场的观众席，再从有裂缝的柱子来到竞技场二层的观众台，落下机关打开下层的铁门。

铁门打开后又会出现很多野兽，为了安全考虑，还是建议劳拉站在高台上把它们搞定吧。进入铁门使用钩绳将大铁笼上一个带有铁环的小铁笼拽下来，把小铁笼推到另一侧用来垫脚即可拿到钥匙。返回观众台使用钥匙打开铁门来到竞技场的顶部，通过顶部的吊环跳跃到竞技场另一侧的观众台，进入竞技场的内部后任务结束。

### 原始手工艺品1

挂在竞技场顶部第二个吊环之上就可以看到工艺品在前方的凹洞内，调整好方向荡过去即可获得本关惟一的工艺品。



## Level 7 弥达斯宫殿 Midas's Palace

工艺品：1 古器：2

来到巨大的弥达斯石像前，让劳拉站到石像下方的断手上，看看会有什么发生（笑）。石像的底座附近有4个小洞，其中1个洞内安装了着金砖，而其他三个洞则是空着的，看来本关的目的就是要找到其他三



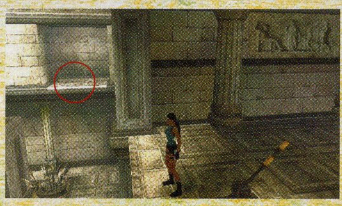
古墓丽影探秘

弥达斯之手：弥达斯是希腊神话中佛里吉亚的国王，从酒神狄俄尼索斯那里获得能力后他触碰的任何东西都会变成黄金，但贪婪的他很快就后悔了，因为他的女儿也变成了黄金，最后弥达斯到帕克托洛斯河洗手才摆脱了"点石成金"的困扰。

块金砖。通过入口处右边的喷水池可以攀爬到房间上层，拉下墙边机关后，弥达斯石像一边的门便会开启。进门经过走廊来到一个地上布满长枪的房间，然后将斜坡边的箱子拖出来，先扔一边，接着去拉下箱子后面的机关打开上方的铁门。来到二层拉下开关后，房间内的柱子就会开始慢慢升起，这时先不要急着跳上去，而是回到下层，将刚才的箱子拖到某个升起柱子的缺口处，接着再利用钩绳将房间高处角落的石头拽下来。好，一切准备工作都做好了，下来就要考验劳拉的跳跃技术了。在眼前的这个房间内，劳拉要拿三样东西，其中包括关键道具石砖(Lead Bar)以及两个隐藏物品。在柱子上跳跃时一定要迅速，因为只要一接触这些柱子，它们就会开始慢慢下降，失败的话就只有再次拉动机关重来了(顶部有利刃的柱子是不会下降的，劳拉可以在该类型的柱子上进行身位调整)。

## 原始手工艺品 1

在跳跃柱子的过程中向右侧跳跃即可获得本关的工艺品，难度并不是很大，不过拿到后柱子就会全部缩回地面，只能回去扳动机关再次向石砖的方向跳跃。



## 古器 1

本关可收集的古器有两个，其中一个就在这个房间内。由于准备工作之前已经做了，所以现在直接就可以去拿了。通过上升的柱子即可跳跃到隐藏着古器的凹洞内。



返回神像的房间，由神像底座爬到神像的背面，拉下机关开启下方的另一扇门。进入后即可看见石砖安放在中央的石柱中，不过由于周围有铁栅栏保护而无法直接拿到它。从房间的另一个出口来到地下，将支撑着石柱的3根木头用钩绳全部扯断，一阵震动后石柱底盘终于不堪重负而断裂开，第二块石砖随即掉了出来。返回刚才的房间发现这里由于剧烈震动已经坍塌得不成样子了。由楼梯来到房间的二层，现在又要考验劳拉的技术了，房间周围的墙壁和柱子裂痕处都可以进行攀爬，最后进入房间二层另一侧的门，出去后发现又回到了有神像的房间，而开关正好在身边，拉下开关后神像身后的大门开启。在下一个场景内，先潜入水中拉下机关将水中的石柱升起，然后通过喷火的平台跳到刚才升起的石头柱子上，利用反身跳来到右侧平台，将这里的机关拉下，水中的另一个石柱就会升起，接着踏着水中的石柱继续前进并找到另外一个开关，最后再次经过石柱跳到右侧的高台上得到最后一块石砖。拿到石砖后先别急着走，该区域还有一个古器没拿。

## 古器 1

获取这个古器有时间限制。先回到此区域第一个开关处，从那里向右侧跳跃，借助钩绳再跳跃几次来到最后的机关前。拉下机关后才是真正的考验，劳拉要赶在柱子恢复原状前拿到古器。



拿到三块石砖后返回神像的房间，将三块石砖放在神像右侧脚下的断手上变成三块金块，然后将三块金块分别镶在神像的3个小洞内打开地下水道的闸门。

## Level 8 蒂霍坎古墓

Tomb of Tihocan

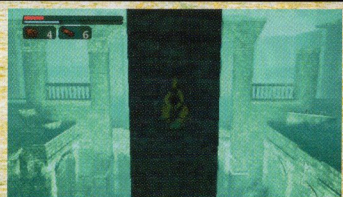
工艺品：2 古器：0

从水道出来后将木箱推到墙壁处的开关下，爬上木箱拉下开关开启新的道路。来到一个比较宏大的大厅场景内，先从入口处沿着右侧墙壁一路前进，将高处平台上的两个木箱都推到下层去，然后爬到下层分别将两个木箱推到池子里，转动该层的机关将水放掉。下到最下层前先干掉两条鳄鱼，然后将两个木箱分别压住两处机关。返回中层转动机关灌水，使下层的木板漂浮上来，用钩绳把木板拉到码头岸边，这个谜题的类型与海王波塞冬神殿那关比较相似，都是要以木板作为踏脚点。接着爬到上层转动机关将水面升至最上层。现在可以先去拿取第一个工艺品，拿到后再凭借水面的木板来到一间有水池的房间，跳入水池会被急流带到一个新区域。



## 原始手工艺品 1

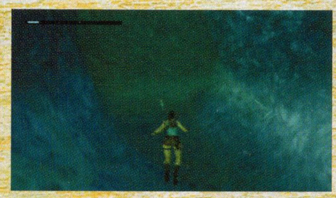
将水放到上层后潜入水中将某处柱子上的开关拉下，底层挡住工艺品的闸门便会打开，潜下去就能将这个工艺品收入囊中了。



在新区域内继续潜入水中，往有光亮的地方游，再次露出水面后就能看见真正的蒂霍坎古墓了。笔者在这里不禁要为游戏设计者的精彩创意而惊叹不已，蒂霍坎古墓居然隐藏在巨大的地下溶洞中。现在先别急着上岸，蒂霍坎古墓大门还关闭着，得先去找开门的机关。劳拉潜入水中进入一个很窄的小洞，在尽头能找到开关。打开大门后也别急着进入，该区域的水中还隐藏着另一个工艺品。

## 原始手工艺品 2

这个工艺品的位置在古墓前的水潭中，潜入水中往有光亮的角落处游就能发现。



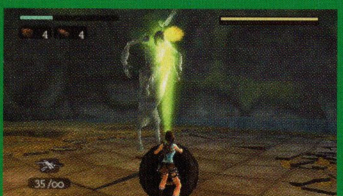
**进入古墓后发生剧情，劳拉确认了古墓的主人是蒂霍坎后，决定亲自打开石棺查看，却发现里面根本没有蒂霍坎的尸骸。这时狡猾的皮埃尔不知从哪里冒了出来，抢夺了劳拉手里的司祭盘，在一番打斗后皮埃尔落荒而逃。但是机关算尽的皮埃尔刚逃出古墓半步就被墓地守卫者拦住了，最终惨死在蒂霍坎半人马墓地守卫的铁蹄下。**



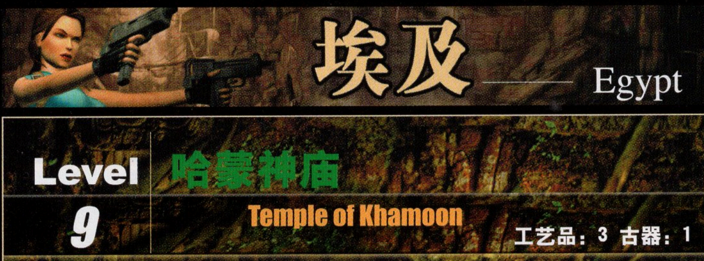
## BOOS战 半人马古墓守卫

两名半人马古墓守卫由于都有盾牌护身，所以普通攻击对它们没任何作用，得想办法将它们手中的盾牌打掉。同之前与霸王龙战斗类似，它们的愤怒值蓄满后就会向劳拉冲过来，此时发动子弹时间并成功击中目标，然后利用钩绳将半人马手中的盾牌拽下来。半人马会有一定几率发射石化光线，被石化后要立即转动滑杆快速解除石化状态，否则再受攻击就会立刻阵亡。利用掉落在地上的盾牌来反射半人马发射的石化光线，将它们石化后再开枪进行攻击就能对它们造成真正的伤害。





劳拉把蒂霍坎的司祭盘与考洛佩克的司祭盘组合在了一起，两者结合顿时发出了奇异的光芒，劳拉进入了一个如梦似幻想的境界中，而且还清楚地看到了亚特兰蒂斯的三位统治者的身影。其中一位女性统治者被另外两名统治者给绑了起来，正在接受审判。司祭盘一共有三片，亚特兰蒂斯的三位统治者各自都持有一片，他们都是司祭盘的守卫者。由于其中一位统治者背叛了自己的同伴，破坏了神圣的亚特兰蒂斯三政体体系，所以将要受到惩罚。接着劳拉还隐约看到了第三片司祭盘隐藏在某个古埃及的神庙中，看来要了解事件的真相，就必须找到最后一片司祭盘，劳拉又准备向埃及进发了。



# 埃及 Egypt

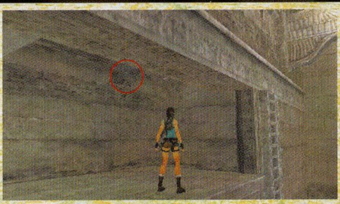
## Level 9 哈蒙神庙 Temple of Khamoon

工艺品：3 古器：1

劳拉来到了文明古国埃及，这次的冒险一定非常危险。穿过通道来到第一个房间，用钩绳把对面左右两个带钩环的柱子拉倒，踩着左边石柱掉落下来的石块跳到上一层，爬上上面的两层裂缝，跳起来抓住横杆，荡到倒塌的石柱上。从石柱上滑下时跳起来抓住墙壁的边缘，最后到达对面的洞口。接着攀上甲虫机关，要在机关滑到下面之前跳起抓到上一层。

来到有狮身人面像的场景，这里埋伏着几名木乃伊，其攻击手段主要为发射火球。场景中央的方尖碑的4个面上有4个凹槽，看来劳拉要找到能镶嵌到这些凹槽之中的物品。从狮身人面像左侧断裂的柱子爬上，中途要射击墙上的眼才会有横杆伸出，经过一通飞檐走壁后来到面部损坏的狮身人面像的头顶。

### 原始手工艺品 1



在损坏狮身人面像的顶部附近有个小房间，房间墙角上有个不大容易发现的小门，第一个工艺品就在里面。

绕一圈来到完好的狮身人面像后面，拉下那里的开关后，狮身人面像正面的门便会打开，经过一个漫长的通道后来到一个两边各有三个石像的房间，拉下房间另一头的机关后六座雕像之间的距离变短（同时还会黑豹出现，如果耽搁太久就重新拉一次开关），现在要抓紧时间跑回刚才进来的地方，爬上那里的石块以最快的速度跳到离开关最近的石像上，利用墙上的吊环跳到对面的墙壁上再跳到出口处离开这个房间。顺通道滑下斜坡，宰了跑过来的几只老鼠，将斜坡旁边的石块拉出推到尽头爬上石块。第二个凹坑要借助伸出来的横杆荡到甲虫机关上，然后迅速起跳抓到上层平台。

来到下一个场景。跳下去后立刻跑到左侧的平台上将下方的两条鳄鱼干掉，跳下中央的水池将底部的机关拉下后迅速游过缓缓关闭的闸门来到一个四周都是壁画的房间。抓到甲虫机关来到上层平台，这里的平台会慢慢缩进墙内，尽快跳上对面慢慢缩进去的平台，然后抓住上方的裂缝，等待刚才缩进去的平台重新伸出后跳落到平台上，最后快速跑过去依靠甲虫机关来到高处的房间内。利用房间内的木桩拉下机关将刚才房间上层的石块放下，这样原本伸缩的平台就不会动了。回到有水池的房间把石块推到平台的另一端，利用箱子来垫脚抓住裂缝跳到上层的平台上（上层的平台依旧会移动），在其缩回墙内前快速抓住甲虫机关跳到上层，在最上层的一个落脚点使用钩绳将对面的门拉开，然后快速荡过去，因为门会慢慢关上。拉下门内的机关后，顶棚的两扇门轰然开启，抓住垂下的门再向上跳一层后反身抓住横杆跳到另一扇门上，进屋拉下机关后，外面水池边雕像周围的地板打开。



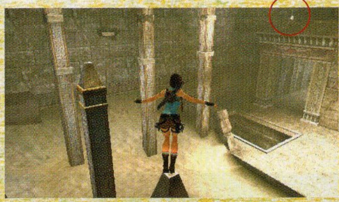
### 原始手工艺品 2



雕像周围的地板打开后，出口往左边看，发现可以利用墙壁上的吊环跳到对面，中途连续荡过三个吊环后就可以到达雕像上方的屋顶拿到工艺品。如果中途掉下去的话就读档重来吧。

跳下画有壁画的柱子的房间，解决掉牢笼里窜出的数只黑豹再将一侧未打开的牢门打开，干掉里面的黑豹，从牢门左侧的墙壁裂缝出发，利用牢门上可扒住的突起反身跳在柱子上，通过一个可转动的横杆上到柱子顶部，瞄准牢门右侧的机关射击（会出现瞄准提示），房间顶部会出现一个吊环，可以荡到对面拿到子弹和补给品。继续探索，走过长长的通道来到一个门上有大甲虫铜像的房间，解决木乃伊后爬上门内的梯子来到有六座石像房间的上部，拉动一侧的机关后石像又开始活动起来，从石像的顶部跳到对面的平台上，顶部突出的石块会挡住跳跃的路线，建议从右侧石像开始交错着跳。拉动机关打开插在甲虫门上的横杆，返回甲虫门的房间，从靠着铁栏一侧的吊环跳到甲虫右侧翅膀的横杆上，地面塌陷后出现新的道路。不过现在别急着走，这房间内还有一个工艺品还没拿。

### 原始手工艺品 3



甲虫门房间角落的土堆上方爬上石块可以看到对面平台上的工艺品，利用靠着铁栏杆上方的吊环跳到另一边的墙壁上，再由中央的细石柱即可来到放置工艺品的平台上。

下一个谜题需要转动房间内四根柱子上的壁画，只有将壁画按照一定的规律摆放才可以将前方的大门开启。首先要把四周柱子下的石块都拉出来，有些石块拉出后会把里边黑豹放出来，拉出石块后进去可以看到墙壁上的壁画，将房中央立柱上的那些壁画按照屋内墙上的壁画转动。成功后即可将前方的大门打开，然后不要急着进门，还有最后一件古器要拿。

### 古器 1



将金甲虫门右侧下方的石块拖出来，踩着石块扒在墙壁上的裂缝处，由中央四根石柱跳到对面的墙壁凹洞内即可获得古器。



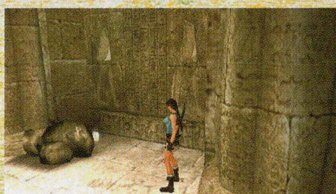
## Level 10 哈蒙方尖碑 Obelisk of Khamoon

工艺品：4 古器：0

到达哈蒙方尖碑的4个碑面处存放着的宝物正是需要镶嵌在狮身人面像前方尖碑上的4个部件，不过方尖碑周围的4个吊桥都是收起的，只有把桥放下才可以过去拿到部件。正前方的宝物能够直接获得，因为放下吊桥的开关就右侧的墙壁上。拉下机关取得第1个部件后跳入水中从下方的侧门进入房间，路上小心不要被石门夹住。来到一个有断裂石阶的房间，跳上石阶前的机关将另一面的石柱降下来，快速跑过去跳上石柱，待石柱升上去后开始往二层跳跃，通过中间发射暗箭的柱子跳到最顶部。



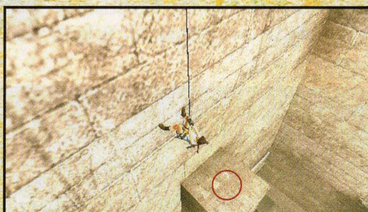
## 原始手工艺品 1



第一个工艺品也在这个纵深落差比较大的空间内，在二层平台乱石头后有个机关，拉下会使顶层出现一个横杆，横杆过一段时间后会缩回，这里要在横杆缩回之前快速爬到顶部通过横杆才可以拿到这个工艺品。拿这个工艺品需要对道路极其熟悉才行，不多练几次是不行的。

通过一个深坑来到石柱顶部的位置，从右侧的墙壁上跳到机关的面前，拉下机关后第二座吊桥放下，对面的铁门也会开启。先别急着去下边拿部件，从刚刚开启的铁门进入，躲过转动的镰刀后由一个长长的斜坡滑落到房间的底部，将木乃伊消灭后把墙壁凹陷内的开关拉下升起木箱外的铁栏，将木箱拉出踩着它爬到上方的墙壁。在上层的平台通过墙壁上的吊环向上前进，在墙壁上行走时注意从墙中伸出的镰刀。

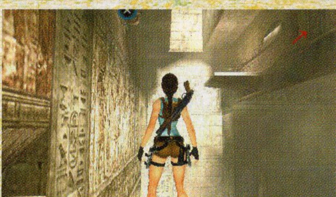
## 原始手工艺品 2



这个工艺品放置的位置比较特殊，从放置平台右上方的平台跳下去可以拿到，不过比较危险，万一跳失误就会直接跌死。另一种稳妥的方法就是挂在平台上方的吊环上时将绳子放到最长后按○键直接下到平台上即可。

拿了第二个工艺品后，来到区域最顶端，走过通到石柱顶端附近的另一个出口拉下机关放下第三座吊桥。第三座吊桥放下以后往回走，在刚才拿第二个工艺品的区域高处有个吊环，利用钩绳荡到对面，然后不要走通道，而是顺了台阶下到最底下。出去后终于回到方尖塔的底部，先利用墙壁上的横杆拿到第二和第三个宝物。接着进入甲虫图形门，顺着通道来到了最后一个迷宫，旁边那个金色的开关是拿工艺品才需要用到的，拉下后四周的墙壁上会出现转动的镰刀，如果被镰刀砍到就会掉下去摔死。在找到开关之前，先找到本区域的两个工艺品。

## 原始手工艺品 3



这个工艺品的比较难拿，首先需要将启动镰刀的机关拉下，然后依靠墙壁上的石条跳到存放工艺品的平台。实际跳跃难度比想像中要难得多，稍不注意被墙上的镰刀削中就会掉下去摔死。

## 原始手工艺品 4



拿这个工艺品有个小窍门，就是在拿了第三个工艺品后马上自杀，这样镰刀机关恢复原状。从高台的复活点顺着平台一步步下到最底层，消灭底下一堆木乃伊后，按照图中的路线就可以在没有镰刀的干扰下轻松获得最后一块工艺品。

工艺品全部拿走后进入最底层的通道，依旧小心躲过镰刀机关。在



尽头拉动第4个甲虫形的桥开关，这样4座吊桥就已经全部放下。原路返回拿到所有的部件后，水下的闸门就会打开，从水路上来居然再次回到6座石像的房间，从这里返回当初狮身人面像的区域，将4个宝物镶嵌在方尖碑的4个面上后，大门终于缓缓开启。

# Level 11 锡安圣域 Sanctuary of the Scion

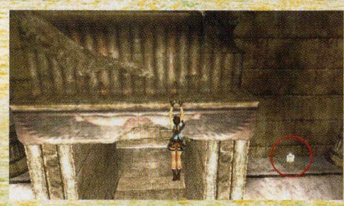
工艺品：2 古器：1

进入圣域后的第一个谜题是关于壁画的，你只需细心观察前方三面墙上的壁画就能获得提示。三面壁画上分别显示着三组两两相对的侍者。只要将四个柱子上的壁画转成这三组状态即可开启机关，转动柱子时除了对角线上的柱子外的柱子都会跟着一起转动。

开启机关后从中间升起的石柱爬上，小心翼翼地跳过活动的石门到达一座更大的狮身人面像前，石像下方的石门需要从左右两个通道中获得两把钥匙才能开启。转身向狮身人面像正对着的梯子，爬上梯子后有左右两条路可供选择，这里同样没有先后顺序。左边的路在由石柱上的裂缝爬到上层后会遇到两只蝙蝠状的敌人，注意由于场地狭窄，所以在战斗时注意不要从平台上跌落下去，走到尽头拉下机关，下方的石块移动后出现一个洞口，通道最深处又一个光学谜题，劳拉需要将下方四根石柱全部升起后再拉动上方的机关才能通过这里。升起石柱也没有什么特别的顺序之分，升起的石柱边缘是可以扒住的。拿到钥匙后从新出现的通道返回狮身人面像前。

再次由狮身人面像对面的梯子爬到右边的道路，这里爬上石柱后同样会出现两只蝙蝠状的敌人，小心解决掉它们后利用顶部的吊环可以荡到狮身人面像的头顶，再那里获得两把Mini SMGs。拉下机关后由这一侧的洞口进入，这里同样也是光学谜题，有了上次的经验通过这里应该也不成问题。

## 原始手工艺品 1



把四个柱子都升起来后，在钥匙所在房间的门边依靠横杆跳到房间门的上沿，然后就能顺利拿到工艺品了。

拿到两把钥匙后返回狮身人面像前将钥匙镶嵌在门的两侧开启石门进入后来到下方都是水的房间，潜入水底将机关拉下后，原本完全浸没在水中的两个巨大石像出现在眼前。从左边的阿努比斯像脚部爬上（以石像正面的为准），爬到手部位置的平台上用枪将墙壁上甲虫面对的方向射成与地上的图案一致后前面铁栏便会升起，将机关拉下后水位上涨。爬上旁边的梯子，将墙壁上金色的开关拉下后，右侧荷露斯像脚部的铁栏升起，跳下水中迅速游进荷露斯像下侧的空洞内。完成甲虫谜题后将机关拉下，水位再次上涨，从阿努比斯像甲虫机关内部潜水来到石像顶部，拉下金色机关水位涨至最高，出口终于出现。



**古器 1** 这个古器的拿法比较繁琐，大致分几个步骤：1.来到右侧荷露斯像的手部平台后（有甲虫的平台），将身后平台下的箱子推入水中。2.潜入水底部将第一次拉过的机关下拉使水位降到最低。3.返回右侧荷露斯像脚部将箱子往里推到紧贴平台边。4.由左侧阿努比斯像爬上再次搬动打开铁栏的金色机关，中途千万不要扳动左侧阿努比斯像手部的开关使水位上涨。5.在铁栏关闭前返回之前推箱子入水的位置向斜下方观察即可发现石像腿部的右侧有一个机关，跳过去拉下机关，石像肩部的铁栏开启，跳到石像上部后进入铁栏即可获得古器。



从水中爬出离开两个石像的房间来到一个满是雕刻着华丽图腾的红色柱子的场景，从右侧红色柱子上的裂缝爬上经过一番跳跃来到左右两个小平台上，利用之前获得的司祭盘来开启机关。



**原始手工艺品 2**

从右侧第二根红色柱子上的裂缝用钩绳跳到中央顶部的吊环上，然后通过摆动荡到左侧斜前方的红色柱子上即可看到前方墙壁凹陷处内的工艺品。



劳拉终于得到了最后一片司祭盘，当她将三片司祭盘组合后，终于看到了亚特兰蒂斯审判的最后一幕。最令劳拉震惊的是亚特兰蒂斯女性统治者居然和自己的雇主纳塔拉长得一模一样。当劳拉从梦境中醒来时，发现自己已经被纳塔拉和她的手下团团包围了。劳拉机警地逃脱了毒手，但由于司祭盘和武器都被夺走，所以只能偷偷跟踪纳塔拉一伙。劳拉驾驶摩托车利用斜坡进行了一次飞跃，再配合钩绳潜入到了纳塔拉的游艇上，并跟随游艇前往某个不知名的小岛。

# 失落之岛 Lost Island

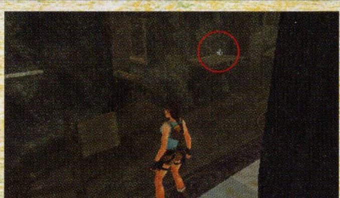
## Level 12 纳塔拉的矿井 Natla's Mines

工艺品：4 古器：1

本关开始时劳拉身上什么东西都没有，浮出水面后不要上岸，直接游到右侧瀑布后，从瀑布后的通道来到洞穴的二层，跳过横杆抓在前方的石壁上再跳到吊着的集装箱上，有顶部垂下来的绳子荡到瀑布左侧上方的石壁上，从顶部的洞穴来到一个废弃的矿井。顺着左侧的铁轨走到尽头从矿车上拿到红色的保险丝，由于身上没有武器，就连老鼠都会追着劳拉不放。返回控制室按上红色的保险丝后按下旁边的开关将挡在洞口的集装箱搬开。将工房左侧的箱子移到房子旁跳上房顶进入刚刚打开的洞口。

**原始手工艺品 1**

拿到红色保险丝将集装箱挪开后，跳上工房顶部，接着跳到前方的木桩上，连续跳跃即可来到放置工艺品的平台。

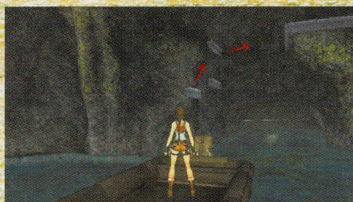


从集装箱旁的洞口进入，出隧道后将平台上的箱子推下去，借着箱子跳上前方的平台，就这样跳过一个个断裂的平台最后越过铁丝网在下方的平台上拿到绿色的保险丝，这个场景的最底部还有一个保险丝，用钩绳吊在墙上的吊环上沿着墙壁走到最前方然后跳下，借着斜坡的缓冲即可来到场景的最下部。摆脱老鼠的纠缠后得到蓝色的保险丝，爬上旁边的箱子再跳上间断冒出蒸汽的铁管跳到上方一个平台，由此跳到前方转动的平台上（不要在带刺的一面转过来时跳），再跳过翻斗车与铁管来到最高处即可看到出口。

由隧道出来后返回控制室将两个保险丝装上，按下蓝色保险丝旁的按钮将前方的工房房顶砸坏，进入工房内将双枪重新拿回，打碎工房的玻璃即可从房内跳出。拿到双枪后先别急着去开动矿车，这里先拿宝物。

**原始手工艺品 2 古器 1**

返回本关最初的场景，将场景中吊着集装箱的绳子打断即可在集装箱内获得古器。然后站在船上将拴住船的绳子打断，当船漂到山壁前时跳起扒在山壁上，经过山壁跳到另一侧的一个山洞内，在集装箱后发现工艺品。

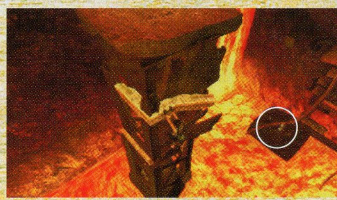


回到最初拿红色保险丝的矿车处，将高处控制室的玻璃打碎进入房内按下按钮，出屋后开动矿车来到控制室旁发生剧情，劳拉终于第一次杀人了……之后进入控制室将蓝色保险丝装上，将挡在路上的集装箱挪开后坐矿车继续前进。

矿车撞碎木板后停了下来，前方是一片熔岩地带，虽然表面上看起来很危险，但其实只要仔细观察地形，跳跃难度并不大，需要注意的就是在几个斜坡时要掌握好跳跃的时机。跳过这段熔岩后转过身利用顶部的吊环向回跳到一个平台上可以拿到补给品。

**原始手工艺品 3**

这个工艺品也算是比较好拿，跳到会转动的横杆上时，在横杆上转过身即可看到下方的工艺品，拿到工艺品后从一侧的细木棍上即可跳回斜坡。



来到大金字塔门口解决掉纳塔拉的两名手下，然后推动场景内的箱子，以箱子为落脚点来爬上左侧的峭壁，并一直上到山顶。接着从山顶跳到大金字塔上表面刻有文字的柱石上，将所有刻有文字的柱石都踩下去，然后拉下大金字塔中央凹槽内的机开启大金字塔的入口。

**原始手工艺品 4**

工艺品的位置在大金字塔右侧的山顶，需要利用斜坡上的圆柱作为落脚点来跳到工艺品下方山壁上的裂缝处，由于离山壁最近的圆柱会慢慢下降，所以速度一定要快。



## Level 13 大金字塔 The Great Pyramid

工艺品：1 古器：1

进入大金字塔内部，四周墙壁上都刻有很多奇怪符号，走到尽头发生剧情，在干掉突然出现的几只怪物后，返回已经关闭的入口处从旁边开启的门进去，从一个长长的隧道出来后就来到了考验跳跃能力的地方，玩家打到这里也应该很熟练了，无非是跳跳爬爬的工作。虽然这里的流程很简单，基本就是按L键锁定墙上的圆形机关不断射击，然后四周就会伸出横杆或吊环，但是它们出现的时间非常短，当圆形机

**古墓丽影探秘** 狮身人面像：具有2500年历史的狮身人面巨型岩石雕像，是世界上最大的岩石雕像，也埃及最有代表性的古代遗迹之一。

关周围的符号全部变暗后它们就会缩回，所以对速度的要求非常高，任何一个失误就会使劳拉跌进下方的岩浆之中。每当第一次攻击圆形机关后，便会有蝙蝠状的敌人出来干扰劳拉，交战时注意不要被它们的火球轰下平台，它们发火球之前会有预兆动作，此时向一侧翻滚便能躲过火球，不过翻滚前请确认自己的位置，以免翻滚时掉下平台。好在每前进一段都有一个自动记录点，失败后可以就地重来。

## 原始手工艺品 1

来到这个场景的最高处后别急着进门，从墙壁另一侧可以跳到一个隐藏的小洞内，拿到工艺品后会有个一蝙蝠状敌人飞出来，要小心躲避。

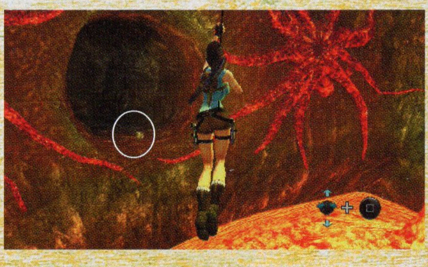


刚完成高难度的跳跃挑战后紧接着就是智力谜题，场景中会出现一个喜欢模仿劳拉动作的家伙，它会做出与劳拉相同的动作，攻击它的话劳拉也会遭到反击，所以不能硬拼，只能想办法智取。首先转动中央的转盘，使两面的梯子下各伸出一块平台，爬上左边的梯子跳到一侧平台上，开启墙上的机关后即可再次转动中央的转盘，从右侧的梯子跳上平台，由于另一侧平台上的盖子已经打开，所以那个家伙会直接掉进岩浆之中。

沿着通道出来之后发现前方的门被岩浆截断，左右两侧都有三个不停伸缩的柱子，跑过去拉动左边的机关岩浆上会出现一座石桥，而开启右边的机关则能将大门开启。

## 古器 1

将两侧的机关开启后，走到伸出的石桥中央，将门上方的石板打下，然后来到桥下用钩绳荡到岩浆对面的洞穴内拿到本关的古器。注意在上面时不要跃过石桥，否则会强制进入下一关。



## Level 14 最终之战 Final Conflict

工艺品：4 古器：0

### BOSS 巨型变异体

本关的一开始就是BOSS战。这个丑陋的怪物的比较笨拙，除了横扫攻击和砸地产生的地震波外就没有什么厉害的招式了。如果不小心被它吞进肚子，在它体内连续射击就能脱身。普通攻击依旧对BOSS不起作用，好在本场战斗的重点不在于硬拼，而是巧打。首先要将它激怒，然后站在场景两侧等它冲过来时发动子弹时间，成功后BOSS的手会卡在地面的凹槽内，抓紧机会将其手打断。然后站到悬崖边上引BOSS冲锋，等它冲过来时发动子弹时间，BOSS便会冲出平台并用手扒在边缘，此时不断地射击它的手部，很快就能将其打入岩浆内。



击败BOOS后来到一个中央有水池的房间，劳拉需要将水池下方的三道闸门开启才能通过此处。前两道闸门的机关隐藏在水池前方的左右两个石板后面，跳上石板将其拉下来，背后的机关就会露出，按L键锁定机关射击即可开启闸门。最后一个石板需要跳入水中将机关拉下，然后屋内会伸出一个小平台，由此上去在通道内将铁笼推下去，用铁笼垫脚爬上另一处高台，接着沿着右侧的墙壁并借助吊环来到水池房间被石头包围的角落，在那里会发现最后一块石板。

## 原始手工艺品 1&2

拉下梅花形水池中的机关后，通过平台跳到铁笼前时将视点转到身后即可发现身后平台上有一个工艺品。接着将箱子推到高台下，爬上高台拉下机关打开来时的大门，再下去将箱子推出刚打开的大门外，放在来时看到工艺品的洞口下，爬上去即可得到第二个工艺品。





将水池中的全部闸门打开后跳入水中，由水道来到一个四处流淌着岩浆的场景，跳过这里就会迎来最终的BOOS战，注意岩浆上面的石块在站上去后不久便会消失，不过一段时间后还会再次出现。

## 原始手工艺品 3

流淌着岩浆的场景中其中一条岩浆瀑布后面隐藏着，通过墙壁上的石条来慢慢下落后获得，注意别被岩浆烧到。


■从这里松手跳下可以到达下方平台。

## 原始手工艺品 4

通过岩浆的场景，爬上一个楼梯后，转过身就会发现吊环的提示，使用钩绳荡到对面的平台即可发现关卡中的最后一个工艺品。

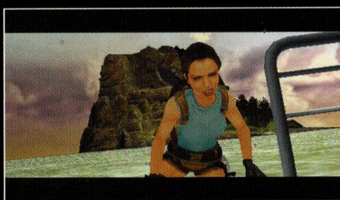




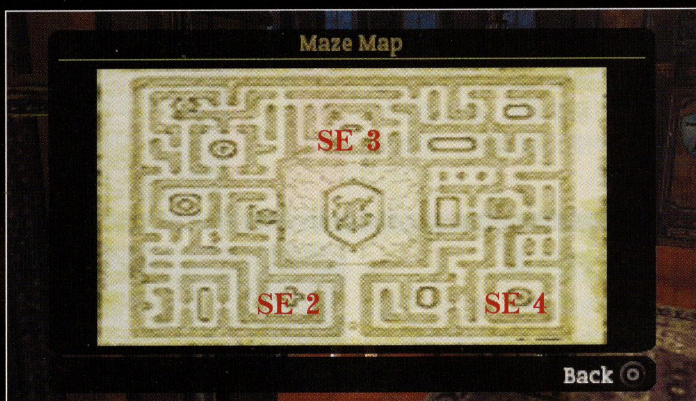
## 最终BOSS战 纳塔拉

最终BOSS战不是很难，战斗共分为两个阶段。第一阶段中的纳塔拉会不停地向劳拉发射火球，而且是连续发射出三个火球，站在场地的中央可以清楚地看到火球运行的轨迹。纳塔拉在瞬移之后一般都会从空中扑向劳拉，使用翻滚便可以轻松回避。使用机枪将她的翅膀打断后便会进入第二阶段。第二阶段下的纳塔拉的攻击方式与第一阶段如出一辙，只不过火球攻击的频率更高。将纳塔拉惹怒手，她会疯狂地扑向劳拉，这时便要想办法攻击她的背部。看准时机发动子弹时间来攻击她背上绿色亮点，笔者感觉向其侧后方翻滚攻击到绿点的几率较高。当成功攻击到她背部的绿点，她便会蹲在地上一动不动，此时抓紧时间猛击其要害，要不了多久就能将其击倒。

经过一番激烈的战斗，劳拉终于把纳塔拉打翻在地，当她想走近查看纳塔拉时，纳塔拉忽然以闪电般的速度跃起并死死掐住了劳拉的脖子。照例又是一番搏斗，关键时刻劳拉一枪将纳塔拉打了个踉跄，然后利用钩绳拉倒了一根巨大的石柱，这下纳塔拉终于被劳拉送回了地狱。金字塔摇晃起来，劳拉迅速地逃出即将爆炸的金字塔，在她飞身跃入了水中时，身后的小岛终于淹没在了一片火光之中。回到了游艇上，劳拉再次看了看自己的双手。当她发现自己已经从杀人的阴影中走出来时，忍不住微笑了一下。(THE END)



# 克劳馥庄园的冒险！




克劳馥庄园属于一个独立的游戏模式，性质上与训练关卡差不多，玩家可以在标题画面中选择“Play Croft Manor”来进来挑战。在这个模式中同样拥有收集项目，就是收集庄园中有8个银象（Silver Elephant）。由于是初代的关系，所以我们在《传奇》中看到的游泳池等建筑，在此时还是正在动工的状态，管家在留言中告诉劳拉，由于为了水池的建设整个庄园的供水系统被暂时关闭。

在大厅角落的木箱中将一个能拖动的木箱推到房间中部的机关上，壁炉打开后露出一个物品，不过现在暂时还不能得到它，爬上角落箱子的顶部可以得到“Sculpture Gear”。房屋的二层左右走廊分别有两个房间（以一楼面对楼梯的方向为准），左手边走廊的第一间房间是图书室，第二间是劳拉的卧室；右手边第一件房间是放置战利品的屋子，第二间是音乐室，不过现在还不能进入。

进入图书室后房门被反锁，按下左边书架上的粉红色的书打开暗格获得“Maze Map”。在二层书房内按下两侧架上的粉红色的书后在暗格内获得双枪。走出书房将放有银象的玻璃打烂后获得银象1。跳上旁边金色画框的画后射击露出的机关，一层出现暗道。由暗道来到放置战利品的房间（途中获得“Empty Bucket”），这里摆放着劳拉已经获得的古器，来到二楼打烂玻璃获得“Sundial Gnomon”。打开房门返回大厅，来到二层另一侧的卧室将墙壁上的两把短剑拉下获得“Journal”，更衣室可以换装，当然，前提是你要在正常流程中获得相应的服装。

返回大厅从一层左上方的门走出房子来到庄园外的花园前，在计时器前的凹槽处放下Sundial Gnomon，并转动箭头一次对准XI、II、VII后打开花园前的铁门。铁门内其实就是一个迷宫，记得我们之前拿到的地图了吗，那就是这里的地图，迷宫内可以获得银象2、3、4（位置如图），并在迷宫中心获得钩绳，拉开中心水池上的铁盖将Sculpture Gear装上。拉开铁门走出迷宫，返回图书室拉下办公桌上方的吊灯获得银象5。

进入大厅一层右上方房间的健身室，按照地面上垫板上标记的数字跳跃可以获得银象6和银象7，而且在最高的平台上还能获得“Wrench”。走出庄园外部在计时器的前方铁栏杆内的供水装置前使用Wrench恢复供水系统，在走廊使用空桶接满水。返回大厅将壁炉中的火浇灭后获得“Decorative Arrow”（需将木箱压在房中的机关上），进入大厅一层右下方未完工的游泳池。将左右两个平台上的机关按下打开水下的闸门并将上方吊着石像的三根绳子射断，潜入水底获得银象8与“Decorative Bow”。

返回庄园外的迷宫，将箭与弓安放在水池中央的雕像上，获得“Music Box Cylinder”，最后来到大厅二层的音乐室前使用它后完成游戏。



**古墓丽影探秘** **亚特兰蒂斯**：传说中有高度文明发展的古老大陆，又被人命名为大西洲。到现时为止，还未有人能证实它的存在。最早的描述出现于古希腊哲学家柏拉图的文章里，据其文中所言，亚特兰蒂斯在他九千年前已被一场自然灾难毁灭。

《圣女贞德》是由Level5为PSP打造的一款原创S·RPG大作，虽然以史实为蓝本，但由于加入了许多原创的人物和奇幻要素，使得游戏玩起来有一种游离于历史与幻想之间的奇妙滋味。尽管本作是Level5推出的首款S·RPG，但由于开发团队中有的成员曾有过《大战略》等同类游戏的制作经验，本作在完成度上还是相当令人满意的，优秀的系统和体贴的设定都让玩家为之叫好。作为PSP上最具代表性的原创作品之一，本作值得玩家们细细品味。



# JEANNE D'ARC

文 雷伊

PSP PlayStation Portable

**圣女贞德**
ジャンヌ・ダルク
◆SCEJ/Level5◆S·RPG◆2006年11月22日◆日版◆1人
◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

# 系统部分

## 世界地图解说




**1、地点图标**
前往那里会出现选项，如果该处是目的地或者有自由战斗的话，按○键可进入该地点。

**2、操作方法说明**
显示在世界地图上的操作方法。

**3、自由战斗图标**
表示该地点有自由战斗，进入后会触发战斗。

**4、商店图标**
来到该地点按△键进入编成画面后可购买物品。

**世界地图操作简介**

| 方向键 | 移动 |
| --- | --- |
| ○ | 进入地点 |
| × | 退出 |
| □ | 显示下一个目的地 |
| △ | 进入编成画面 |
| R | 按住后按动方向键可移动视点 |

## 编成画面

在世界地图上按△键可进入编成画面，在编成画面中按□键可以显示角色的详细状态，进入角色个人状态画面后按左右键可以翻页查看各项信息，按L/R键则可以切换查看角色。此外，编成画面中还包含了如下内容：




**装备**

除了可以在此为角色装备武器、防具和技能石外，还可以查看目前拥有的道具。每位角色都有着各自擅长的武器，只能够装备一种特定的武器类型。

**ショップ**

如果在有商店图标的地点按下△键会多出这个选项，在这里可以买卖装备、道具和技能石。另外，卖出去的物品可以以双倍的价格重新买回来。

**合成**

打过Stage10后才会出现的选项。可以让蛤蟆用两颗技能石合成新的技能石。一旦合成成功后，合成的方法会自动保存在合成菜单中供随时查看。

**セーブ/ロード**

存储/读取游戏的进度。在存盘的时候一定要注意不要将进入战斗前的进度覆盖，以免碰到强敌时存成死档永远卡关。

**オプション**

包括三项。其中“环境设定”中可以进行游戏中语音、BGM音量大小等方面的设定；“ヘルプ”一项可以再次查看游戏过程中出现过的系统解说画面；“アニメ鉴赏”一项中可以再次观看游戏过程中出现过的过场动画。

# 战斗系统

在进入战斗后，玩家有机会进入编成画面帮同伴们整理装备。整备完毕后，玩家可以选择战斗中的出场同伴，按○键可以将同伴们配置在战场中的蓝色格子内。每场战斗均有固定的最大出场人数。



## 技能石

技能石在本作中的作用非常重要，装备强力的技能石和合理的搭配常常能使角色化腐朽为神奇。获得技能石的方法大致有几种：商店购买、战场上挖掘、战斗后奖励、技能石合成以及打败装有技能石的敌人（或从其身上偷取）。打败装备技能石的敌人后，玩家可以随机得到其身上装备的技能石，技能石的掉落几率会在后面的研究部分中列出。由于该过程存在着很大的随机性，所以在碰到拥有强力技能石的敌人时最好先备份一个存档来凹取技能石。每位角色一开始最多只能装备3颗技能石，随着等级的提升，可装备的最大技能石数会增加，最多可同时装备6颗。技能石一共分为4种类型，具体如下：

| 武器技能（红色） | 武器技能（紫色） |
| --- | --- |
| 封入了各种必杀技的技能石，技能石中的武器形状代表只有能使用该武器的角色才可以装备该技能石。发动必杀技时需要消耗MP。 | 封入了潜在技能的技能石，技能石中的武器形状代表只有能使用该武器的角色才可以装备该技能石。技能石的效果只要装备后就会发动。 |
| **魔法技能（绿色）** | **能力提升技能（蓝色）** |
| 封入了魔法的技能石，发动时需要消耗MP。 | 能够提升角色能力，或使角色拥有附加能力的技能石，只要装备就会发动效果。 |

| 战斗操作简介 | |
| --- | --- |
| 方向键 | 移动 |
| 模拟滑杆 | 切换视点 |
| ○ | 决定 |
| × | 取消／表示角色移动范围 |
| □ | 画面缩放 |
| △ | 切换可行动角色 |
| L | 视点左旋转 |
| R | 视点右旋转 |
| SELECT | 显示／不显示角色HP |
| START | 打开系统菜单 |





## 战斗画面解说

### 1.指令

显示战斗中我方同伴可执行的各种指令。

### 2.回合数

分别显示当前回合数／最大回合数，每场战斗都有着限定的最大回合数，如果在最大回合数内仍然没有达成胜利条件，那么就会Game Over。回合数下方的英文用来表示敌我回合，Player Phase表示我方行动回合，Enemy Phase表示敌方行动回合。

### 3.高度

显示光标所在位置的高度，数值越大高度越高。

### 4.我方同伴的简易信息

显示我方同伴的简易信息，包括人物头像、等级、HP和MP的情况等等。MP会随着战斗中回合数的增加而回复。

### 5.敌方角色的简易信息

显示敌方角色的简易信息，包含的项目与我方同伴基本相同。

### 6.伤害预测

显示该行动中我方给予敌方攻击的伤害值预测和受到敌方攻击的伤害值预测。

## 系统菜单

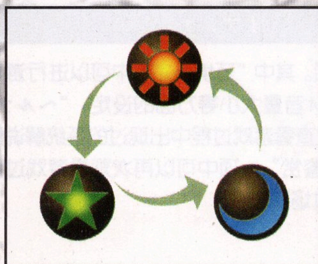
在我方行动回合中按START键，或者在没有角色站立的地方按○键就会进入系统菜单。其中“ターン终了”是立即结束我方行动回合；“部队表”为显示该场战斗中敌我双方所有角色的信息；“战况”中除了可确认胜败条件外，还可以查看战场地图；“中断”为存储战斗的中断记录，读取后该存档便会消失；“ロード”和“オプション”的作用基本等同于编成画面中的相同选项。

## 攻击方向

战斗中的攻击方向非常重要。比如我方绕到敌人背后进行攻击的话，命中率和伤害值都会比正面攻击时高不少。攻击方向对敌人同样适用，所以我方在战斗中也要时刻注意不要让敌人从背后偷袭，不过如果有角色身上装备了“达人”技能石，来自侧面和背面的攻击及命中加成就会无效。另外需要指出的是，本作中魔法的命中率都是100%的，所以遇到一些回避率高的角色时使用魔法会非常有效。

## 变身

拥有腕轮的角色在战斗中可以变身，角色在变身后能力会得到大幅度提升，而且HP也会回复到全满状态，十分强劲。如果在变身状态中击破敌人的话，可以发动“神兽”技能，变身角色可以再行动一次。变身的种类根据腕轮上的宝珠而定，不同种类的变身会拥有一种特殊的必杀技，每种类型的变身在每场战斗中只能进行一次。变身需要消耗SP（装备腕轮角色名字下方的蓝色珠子），SP会随着回合数的增加而增加。变身是有回合限制的，一定回合后变身就会解除，剩余的回合数将在变身后的SP槽处显示。

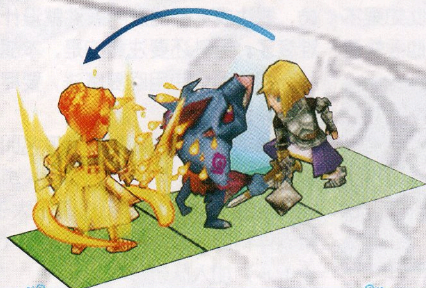


## 精灵属性

游戏中存在着精灵属性这一设定，属性有太阳、月亮和星星三种，这三种属性之间的相克关系如图所示。比如，附带太阳属性的角色去攻击星星属性的角色的话，给予的伤害将比普通情况更高；反之，如让星星属性的角色去攻击太阳属性的角色，效果则会相当有限。游戏中的角色本身是没有属性的，必须装备带有精灵属性能力的技能石。技能石后面的数字（如“太阳精灵＋1”）代表精灵技能石的效果，数字越大属性效果越明显，该数值最大为3。

## 燃烧点

Stage3开始可以使用燃烧点系统。用除弓箭以外武器的通常攻击去攻击敌人的话，敌人身后就会释放出一股能量火焰，这股火焰被称为"燃烧点"，站在燃烧点上的角色攻击力会暂时得到提升。如果燃烧点产生时，我方正好有同伴站在燃烧点位置，那么他的攻击力会立即得到提升，并且就算移动后这一能力提升也会得到保留，这样就可以以高攻击力状态攻击离燃烧点较远位置的敌人了；如果我方当时没有同伴站在燃烧点上，那么只要让同伴移动到燃烧点，他的攻击力也会得到提高。值得一提的是，燃烧点的效果是可以累积的，最多可以累积到16级。但要注意的是，一旦敌行动回合结束，所有燃烧点就会消失。



## 战斗结果

战斗胜利以后会进入战斗结果画面。战斗胜利后玩家不仅可以得到金钱和道具的奖励，还可以获得额外的经验值。这些经验值会平均分配到我方所有同伴的身上，也就是说，就算不参加战斗的角色也能够获得经验值，这样多少使培养角色变得更为方便一些。攻略中列出的过关奖励经验值是基本值，与实际取得的会有差异。

## 连携防御

连携防御同样是从Stage3开始可以使用的战斗系统。在我方遭到敌人攻击时，如果其周围（8方向）站有我方同伴的话，这几名同伴身上就会发出蓝色的光圈，从而产生一种叫做"连携防御"的效果让同伴的防御力得到暂时提升，以减轻其在该次攻击中受到的伤害。参加连携防御的同伴越多，防御的效果就越明显，具体如下：参加人数为2人时防御力×1.1、参加人数为3人时防御力×1.15、参加人数为4人时防御力×1.18、参加人数为5人时防御力×1.2。不过需要注意的是，连携防御只对通常攻击和单体必杀技才有效果，对范围攻击以及魔法攻击是不起作用的。



## 自由战斗

大地图上发生过战斗的地点经过一段时间后再次进入，就可以进行自由战斗。如果觉得剧情中的战斗太难，就可以通过自由战斗来练练级，同时也能赚取一些金钱和道具。游戏中还有一些自由战斗专用关卡，通过关卡后通常可以取得一些不错的武器、防具和技能石。

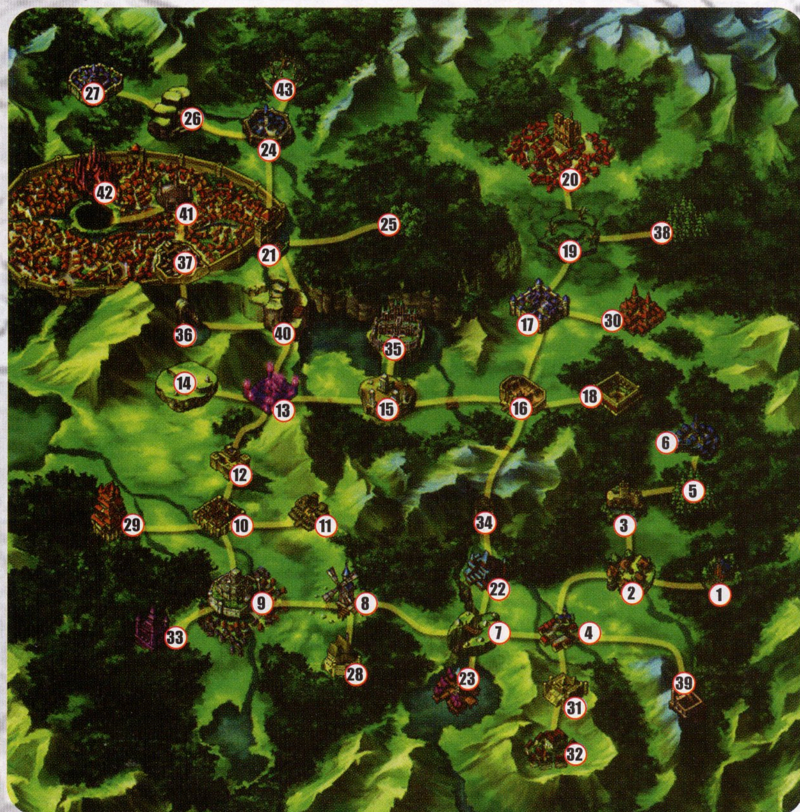
## 升级

当经验值累计到100时角色就会升级。游戏中有提升所获经验值的技能石，装备后升级速度会变得更快。

## 宝物收集




本作中的每个战场上都埋藏着一些物品，其中不仅有金钱、还有武器防具甚至珍贵的技能石。当玩家靠近埋藏地点时，埋藏地点就会发出金色光芒，站上去后就可以得到埋藏品了。每一处埋藏地点一般都埋藏着3种不同的物品，每种物品都有一定的获得几率，每一处埋藏点每次只能随机获得其中一种。每个战场上埋藏物品的地点大概有2到4处，如果回合数充裕的话，一定不要放过它们。游戏后期可以得到直接显示埋藏地点的技能石，非常实用。在本攻略中，我们列出了故事流程中所有关卡的宝物埋藏地点，对应的自由战斗关卡中宝物的埋藏位置基本上和故事关卡相同，但宝物的内容有所差别，由于版面关系在攻略中没有另外指出。攻略中的宝物地点以每关"战况"菜单中的地图为参照，以地图左下角的顶点为原点，横边为X轴、竖边为Y轴。比如Sage1中的宝物A位于（5，14），就代表其位于战况地图中从左往右数第5格、从下往上数第14格内。



## 世界地图

| 1 | 村はずれの教会 | 23 | サン・ピエール・ムーティエ |
|---|---|---|---|
| 2 | ドンレミ村 | 24 | クレーロワ |
| 3 | ヴォークリュール | 25 | 辺境の地クラウン・ド・レイン |
| 4 | ヌーシャトー | 26 | グラングスとうげ |
| 5 | フロードの森 | 27 | ルーアン |
| 6 | ナンシー | 28 | リッシュモンの馆 |
| 7 | ソワール溪谷 | 29 | アルザスの塔 |
| 8 | 风见ヶ丘 | 30 | ライモン |
| 9 | シノン | 31 | サンタブリック遗迹 |
| 10 | オルレアン | 32 | ブルゴーニュ公の馆 |
| 11 | サン・ルー砦 | 33 | ヴォルドー神殿 |
| 12 | オーギュスタン砦 | 34 | ラングル坑道 |
| 13 | トゥーレル城塞 | 35 | ヴィルノクス城 |
| 14 | アルトア平原 | 36 | ランス大圣堂 |
| 15 | パテー | 37 | パリスラム街 |
| 16 | トロワ | 38 | アルロンの森 |
| 17 | シャロン | 39 | グライゴン坑道 |
| 18 | コロッセアム | 40 | ヴァントス谷 |
| 19 | ヴォールモント沼 | 41 | ソルダット地下实验场 |
| 20 | ランス | 42 | パリ城 |
| 21 | パリ城门 | 43 | 墓地 |
| 22 | ラ・シャリテ | | |

# 流程攻略部分

## Stage 1

**天の声**

地点：村はずれの教会

过关奖励：80Exp、100G、太阳のピン、いやしの药草

自由战斗奖励：30Exp、100G、闪光の一击（通关后）、月光斩（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、莉安 | 最大回合数：10回合



游戏的故事开始于法国小村冬雷米（ドンレミ村）。村中似乎正在举行某种庆典，热闹非凡。主人公贞德（ジャンヌ·ダルク）的父亲让她和村中的少女莉安（リアン）将药草带去教会，顺便去寻找罗杰（ロジェ）。来到教会时发生事件，贞德的手上突然出现了神奇的腕轮，而敌人也在同时现身，贞德受上天之声的感召拿起了武器。

战斗部分没什么难度，敌人一共只有3个，玩家可以根据游戏中的教程来掌握一下游戏的基本系统。莉安的防御力比较低，最好不要让她太靠近敌人。如果HP下降过多就用药草来回复。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（5，14） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| B（11，4） | バトルアクス（34%）、细身の剑（33%）、黑铁の枪（33%） |
| C（13，16） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |

## Stage 2

**圣なる铠**

地点：ドンレミ村

过关奖励：80Exp、100G、いやしの药草、ヒール

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、莉安、罗杰 | 最大回合数：10回合

英国的军队对村子进行了洗劫，贞德和莉安与罗杰汇合后迅速赶回了村子，此时的村子已经化为了一片火海。本战的难度比上一战要高一些，敌人数量一下子增加到了7名。第3回合轮到我方行动时会发生强制剧情，贞德会进行变身，变身之后HP完全回复，战斗能力大幅提升。变身后的贞德对普通敌人基本都是一击必杀，变身后习得的技能“神兽”在击败敌人的情况下可以再获得一次行动机会。这样就可以通过不断对杂兵一击必杀



来获得连续行动机会从而快速接近敌方BOSS。对付BOSS时可以使用变身后出现的专用必杀技“一闪の白”，第5回合时贞德的变身就会解除，因此要争取在5回合内解决掉所有敌人。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（2，9） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |
| B（2，2） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| C（12，17） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |

# 第1章 传说の始まり

## Stage 3

**旅の始まり**

地点：ヌーシャトー

过关奖励：80Exp、200G、カラチの实、俊足の药、キュア

自由战斗奖励：30Exp、100G、攻击力+3（通关后）、魔法防御+3（通关后）、MP+10（通关后）

胜利条件：打倒英军司令官 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、让、贝鲁特兰、任选同伴两名 | 最大回合数：12回合

贞德等人为了替村民们报仇，准备加入法国军。当听到ヌーシャトー受到魔物袭击时，三人立刻赶往了那里。此战开始后会有让（ジャン）和贝鲁特兰（ベルトラン）两名新同伴加入，另外记得战斗前务必在整备画面中把上一战胜利后得到的回复技能石ヒール装备上。让的武器可以攻击两格，可以先让他去削弱敌人的HP，再让其他角色去把HP低下的敌人解决掉。另外，本作中的重要战斗系统“燃烧点”和“连携防御”在本战中正式出现，灵活利用燃烧点的攻击力加成以及贞德的变身可以轻松战胜本关的BOSS。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（10，6） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |
| B（11，11） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| C（17，11） | バトルアクス（34%）、细身の剑（33%）、黑铁の枪（33%） |

## Stage 4

**绯色の战士**

地点：フロードの森

过关奖励：80Exp、300G、ビッシュの实、いやしの药草、ファイアボール

自由战斗奖励：30Exp、150G、太阳の精灵+1（通关后）、月の精灵+1（通关后）、星の精灵+1（通关后）

胜利条件：打倒英军司令官 | 败北条件：贵族男子战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名、贵族男子（NPC）、法国士兵（NPC） | 最大回合数：10回合

贞德受上天感召前往ナンシー，途中会遇到一位受到英军袭击的贵族男子，此战的目的就是保护他。贵族男子是NPC，无法由我方控制，并且还会积极地与敌人战斗，因此如果不迅速派人过去支援他的话，他很快便会战斗不能。战斗开始后必须立即派遣同伴前去地图右上角支援贵族男子，并且其中一定要有装备了回复魔法的角色，只要保住了贵族男子的性命，要达成本关的胜利条件就没什么难度了。另外还要注意的是，本战中敌方的法师会使用回复魔法，要尽量先将其击破。




战斗胜利后得知贵族男子名叫吉尔·德·莱斯（ジル·ド·レ），贞德奉命前往シノン城参见法国王太子，新同伴科雷（コレ）和马鲁赛尔（アルセル）加入队伍。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，8） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |
| B（8，11） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |
| C（15，13） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| D（15，6） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

## Stage 5

**シノンへの道**

地点：ソワール溪谷

过关奖励：80Exp、500G、クリョーマの实、命中の药

自由战斗奖励：30Exp、150、まき割り（通关后）、MP+20（通关后）、HP+50（通关后）、魔法攻击+5（通关后）、うちやぶれ！（通关后）

胜利条件：我方全员到达地图北端 | 败北条件：我方任何一人战斗不能 | 参战角色：贞德、科雷、马鲁赛尔、任选同伴两名 | 最大回合数：12回合

本战只要我方任何一人战斗不能就会Game Over，所以要注意保护好所有同伴，HP减少到一定程度后就要立即回复。此外还要注意的是本战的胜利条件，我方必须全员移动到地图的北端，注意残余的回合数。本战的BOSS塔尔伯特（タルボット）是英军派来夺取贞德腕轮的，实力自然不是之前的那些大众脸BOSS们可以比拟的。虽然他的HP不算很高，但防御能力非常强，一定要灵活利用贞德变身后的专用必杀技，同时也要注意不要让他有机会攻击到我方一些防御力较低的角色，以免造成不必要的损失。当然，如果为了抓紧时间赶到地图北端也可以不去理会他，因为他并不是本战必须要击破的角色。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（2，9） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |
| B（16，19） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| C（19，12） | バトルアクス（34%）、细身の剑（33%）、黑铁の枪（33%） |

## Stage 6

**腕轮の勇者**

地点：风见ヶ丘

过关奖励：80Exp、650G、ヒイカの实、クリティカル药、いやしの药草

自由战斗奖励：30Exp、150G、ファイアボール（通关后）、アイスバレット（通关后）、ビーストキラー（通关后）、マインドブレイク（通关后）、足拂い（通关后）

胜利条件：击倒塔尔伯特 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名、吉尔（NPC） | 最大回合数：9回合

我方第二回合行动时，吉尔会作为NPC加入我方，并且会利用他的腕轮之力进行变身。BOSS塔尔伯特会使用同时攻击前方3格的强力技能“月光斩”，注意不要站在攻击范围内。另外，敌方的ガゼリオス会使用令我方麻痹的技能，要尽快将其打倒防止有成员陷入麻痹状态后我方战斗力得到削弱。



战斗胜利后吉尔正式加入我方，之后就是经典的贞德于贵族群中认出查理七世的剧情。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（9，16） | バトルアクス（34%）、细身の剑（33%）、黑铁の枪（33%） |
| B（10，12） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |
| C（18，4） | ヒイカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |

## 第2章 救世主

### Stage 7 初阵

地点：ブルゴーニュ门

过关奖励：80Exp、800G、ゼアルダの实、マナのかけら

自由战斗奖励：30Exp、150G、スピリットソード（通关后）、つらぬけ！（通关后）、HP＋100（通关后）、魔法防御＋3（通关后）、防御力＋3（通关后）

胜利条件：贞德到达奥尔良入口 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、拉·伊鲁、鲁法斯、任选同伴3名 | 最大回合数：12回合



贞德被任命为法国救援军，奉命前去解放奥尔良。战斗前兽人拉·伊鲁（ラ·イール）和鲁法斯（ルーファス）会加入队伍，我方战斗力得到进一步强化。本关的要点是让同伴们掩护贞德到达地图西北方的目的地。敌方中的法师和蜥蜴人会使用大范围的攻击手段，要争取将他们先打倒。另外，敌方的牧师还会大范围的回复技能，如果可以在这里把他的技能石“ヒールウインド”弄到手，对以后的战斗是非常有利的。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（5，4） | ヒール（100%） |
| B（10，14） | 500G（34%）、いやしの药草（33%）、マナのかけら（33%） |
| C（16，9） | 500G（34%）、革の服（33%）、バックラー（33%） |

### Stage 8 救世主诞生

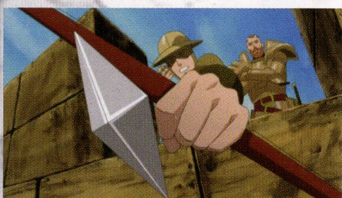
地点：サン·ルー砦

过关奖励：80Exp、1000G、いやしの种、月光のビン

自由战斗奖励：40Exp、200G、MP＋50（通关后）、防御力＋5（通关后）、命中＋5（通关后）、移动＋1（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：15回合

解放奥尔良的关键是攻下其周边的三个城寨，サン·ル－砦是其中的第一战。本战最讨厌的是高处的3个



弓箭手，建议用魔法和我方的弓箭手尽早将他们解决掉。本关的BOSS也不是省油的灯，他装备的反击技能石“カウンター”有25%几率发动，发动后会取消我方的直接攻击，因此还是建议使用魔法和弓箭等间接攻击手段去消磨他的HP。当然，如果战胜他后能取得掉落几率30%的反击技能石那就更好了。战斗胜利后贞德获得“红莲の宝珠”，学会新的变身能力。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（2，4） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |
| B（8，19） | ラウンドシールド（34%）、レザーアーマー（33%）、毛皮のベスト（33%） |
| C（17，3） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |

### Stage 9 血まみれ救世主

地点：オーギュスタン砦

过关奖励：80Exp、1100G、いやしの药草、星のビン、スキルをよこせ

自由战斗奖励：40Exp、200G、攻击力＋5（通关后）、回避＋5（通关后）、舍て身（通关后）、大惨击（通关后）、スナイパー（通关后）

胜利条件：打倒塔尔伯特 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、科雷、任选同伴3名 | 最大回合数：14回合

本战中城塞的大门紧闭着无法进入。进入城内的办法有两种，一种是用武力强行破坏大门，另外一种是借助梯子爬进城里去。大门的HP很高，要破坏它的话很费时间，因此借助梯子才是更有效率的方法。当然，这里没有必要让全部同伴都借助梯子进入城内，只要让本关的强制出战角色柯雷先进入城中，然后让他按下门边的开关大门就会打开，这样我方大部队就可以挺进城内了。BOSS塔尔伯特的实力比起之前又有提升，强力单体攻击“トライスラッシュ”对我方而言是个巨大的威胁。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（4，4） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| B（4，10） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（20，2） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |

### Stage 10 タルボットの计略

地点：オーギュスタン砦

过关奖励：80Exp、1200G、攻击の药、ガドマーの实、フォースダウン、命中＋5

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：16回合

本战总体来说难度不高，稍微留意一下敌方的弓箭手和法师即可。牧师身上依然有大范围回复魔法技能，可以的话就把它凹下来。当然，BOSS塔尔伯特身上的好东西以及弓箭手身上的技能石也不要错过。本战过后就可以自己合成技能石了，多合出些强力的技能石对以后的战斗非常有利。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（10，3） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |
| B（16，10） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |

### Stage 11 暗を裂いて

地点：トゥーレル城塞

过关奖励：80Exp、1500G、いやしの药草、魔力の药

自由战斗奖励：40Exp、200G、贯通强化（通关后）、すり　iけ（通关后）、アンデッドキラー（通关后）、マンイーター（通关后）、ギガントキラー（通关后）

胜利条件：击倒グラスデール | 败北条件：我方同伴任何一人战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴5名 | 最大回合数：18回合

本关中我方任一同伴战斗不能就会Game Over，再加上关卡的地图极大，所以打起来有点棘手，注意不要




让我方的战斗力过于分散。本战的BOSSグラスデール位于地图正上方，我方要不断前进打开挡路的大门才能来到他所在的位置。敌人一共会出现3次增援，不能掉以轻心。BOSS方面需要注意的是他的无视我方防御力的攻击技能“うちやぶれ”，另外他的弱点是魔法防御偏低，魔法攻击对他非常奏效。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，21） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |
| B（3，6） | ヒイカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| C（27，28） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |
| D（29，15） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |

### Stage 12 オルレアン解放

地点：トゥーレル城塞

过关奖励：80Exp、1500G、カラチの实、守りの药

胜利条件：击倒塔尔伯特 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴5名 | 最大回合数：15回合

本场战斗紧接着上一战进行。本关的地形比较复杂，BOSS位于正上方，从两边都可以包抄过去来到BOSS所在地点。建议集中兵力走左侧的路线，这样可以确保有足够的战斗力去和BOSS抗衡。BOSS身上有增加经验值的技能石，掉落率为40%，最好把它凹下来。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（5，15） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |
| B（19，13） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |
| C（13，6） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |

## 第3章 岚の中で

### Stage 13 パテーの战

地点：パテー

过关奖励：80Exp、1600G、灼热のビン、ビッシュの实

自由战斗奖励：40Exp、250G、Expボーナス（通关后）、舍て身（通关后）、MP＋100（通关后）、HP＋150（通关后）、魔法防御＋5（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴6名、贝亚特莉斯（增援） | 最大回合数：20回合

为了拥立查理正式为王，贞德等人要护送他前往兰斯（ランス）。第2回合精灵女弓箭手贝亚特莉斯（バアトリス）会作为增援加入我方。本战一开始难度不高，不过当把敌人数量削减到6名以下时，敌人就会在其行动回合内同时出现两批增援，增援敌军一共有10名，并且实力不容小觑。绿色巨人的物理攻击力相当高，尽量避免与他近身作战，如果能凹到它身




上的每回合回复HP的技能石当然最好。本关的BOSS巴尔特鲁米（バルテルミー）同样是一位力量型的角

色，最好能用魔法和弓箭等间接攻击方式来对付他，战斗胜利后他会加入我方。

本战结束后可以进入游戏中的第一个自由战斗关卡“アルトア平原”，里面的敌人等级高达30级，目前是没有什么胜算的，还是等级别高了以后再去挑战吧。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，10） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |
| B（14，26） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（24，14） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| D（17，5） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

### Stage 14
**修道士リシャール**

地点：トロワ

过关奖励：80Exp、1700G、クリョーマの实、回避の药

自由战斗奖励：40Exp、250G、ヒール（通关后）、サンダーボルト（通关后）、舍て身2（通关后）、スナイパー2（通关后）、いやしの香水（通关后）

胜利条件：击倒斯林卡 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴4名、里夏尔（增援） | 最大回合数：12回合




修道士里夏尔（リシャール）一开始就会加入我方，虽然他同样可以利用腕轮之力来变身，但由于他目前的MP不够发动魔法，因此基本没什么用武之地。本战的敌人数目不少，在12回合内全灭敌人可能有点吃紧，因此还是以击倒BOSS为主，如果能多打败几个杂兵当然就最好了。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（7，2） | ラウンドシールド（34%）、レザーアーマー（33%）、毛皮のベスト（33%） |
| B（12，18） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（20，14） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |

### Stage 15
**シャロンのワナ**

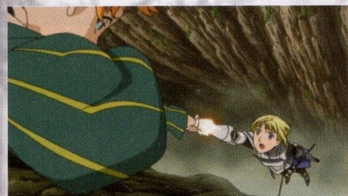
地点：シャロン

过关奖励：80Exp、1800G、满月のビン、魔防の药

自由战斗奖励：40Exp、250G、おたけび（通关后）、Expボーナス2（通关后）、HPリカバリー（通关后）、毒矢（通关后）、变なダンス（通关后）

胜利条件：我方全体同伴逃出镇外 | 败北条件：我方同伴任何一人战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：12回合

本关的胜利条件是在12回合内脱出，因此要选择那些移动力高些的角色上场。游戏发展到这里，队伍中已经有3名可变身角色，一定要善加利用他们的能力。本关的脱出地点一共有两处，两处均有BOSS把守。相比之下，左边的脱出地点更近些，而且把守那里的BOSSサイモス相对来说较弱，因此建议从左边脱出。战斗胜利后发生剧情，贞德掉下悬崖，莉安继承贞德的腕轮之力并乔装成贞德以稳定军心。



| 宝物 | |
|---|---|
| A（4，19） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |
| B（7，11） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |
| C（25，22） | ヒイカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |

## 第4章 圣女の资格

### Stage 16
**新たなる圣女**

地点：ヴォールモント沼

过关奖励：80Exp、1900G、いやしの种、ゼアルタの实

自由战斗奖励：40Exp、250G、我に续け！（通关后）、挑发（通关后）、ぶん回し（通关后）、恶女の虏（通关后）、二连击（通关后）

胜利条件：击倒莫拉 | 败北条件：莉安战斗不能 | 参战角色：莉安、里夏尔、任选同伴3名 | 最大回合数：17回合

本战是莉安首次代替贞德出战，第3回合时她会进行强制变身。本战的地形处于沼泽之中，角色的移动力会得到大幅削弱，因此尽管最大回合数有17回合也不能掉以轻心。BOSS莫拉的回避能力比较高，身上的技能石也不错。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（8，23） | ラウンドシールド（34%）、レザーアーマー（33%）、毛皮のベスト（33%） |
| B（16，13） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（24，2） | 蛮族の斧（34%）、アサルトブレード（33%）、突击の枪（33%） |

### Stage 17
**王太子戴冠**

地点：ランス

过关奖励：80Exp、2500G、ガドマーの实、ヒイカの实、银河のビン

胜利条件：将查理七世护送到大圣堂入口 | 败北条件：查理七世战斗不能 | 参战角色：莉安、任选同伴4名、查理七世（NPC） | 最大回合数：20回合



要达成本关的胜利条件还是比较困难的，查理七世的移动力只有3格，而且HP非常低，一定要避免敌人对其发动进攻。当敌人数量减少到4名以下时会出现敌方增援，其中地图下方的弓箭手尤其让人讨厌，其远程攻击对于查理来说是一击毙命的，因此最好派个同伴守在附近，在其出现之后就迅速将其解决。战斗胜利后查理七世登基，莉安被派去收复巴黎。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（6，22） | ヒイカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| B（12，14） | ラウンドシールド（34%）、レザーアーマー（33%）、毛皮のベスト（33%） |
| C（18，18） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

### Stage 18
**流转**

地点：パリ城门

过关奖励：80Exp、1000G、いやしの药草、マナのかけら

自由战斗奖励：50Exp、300G、フレイム（通关后）、ブリザード（通关后）、キリングモード（通关后）、トライスラッシュ（通关后）、ヘブンズゲート（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：莉安战斗不能 | 参战角色：莉安、任选同伴4名、NPC3名 | 最大回合数：20回合

3名NPC的能力非常弱，过不了多久就会被全灭，没有救下他们的必要。本关比较棘手的是地图两边的弓箭手，不仅射程远，威力也很大，因此要率先将他们解决。在将初期的敌人全部解决完毕后城门入口会出现6名增援，将他们解决掉后就可以过关。战斗胜利后发生剧情，收复巴黎以失败告终，莉安被流放。




之后是游戏中的第一个分支，在选项中选择A可前往ラ・シャリテ，选择B则前往サン・ピエール・ムーティエ。根据选择的不同，Stage19的战斗也会发生变化，其中选择A路线可以收得女盗贼萝丝（ローズ），是游戏中惟一可以使用鞭子的同伴；选择B路线可以收得强力魔法师凯莉（キャリー）。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（9，11） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |
| B（13，17） | 800G（80%）、マンイーター（10%）、ギガントキラー（10%） |

### Stage 19-A
**闭ざされた道**

地点：ラ・シャリテ

过关奖励：80Exp、1500G、ヒイカの实、俊足の药

自由战斗奖励：50Exp、300G、アイスバレット2（通关后）、毒ナイフ（通关后）、お宝ハンター（通关后）、お宝大好き（通关后）、影缝い（通关后）

胜利条件：击倒反乱军首领 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：莉安、萝丝、任选同伴5名 | 最大回合数：15回合

新加入的女盗贼萝丝身上的装备比较差，建议先帮她装些实用的技能石发挥她真正的实力。本关的地形比较复杂，需要利用萝丝的能力去开启机关一步步架桥前进。战斗方面没有什么难度，稍加注意就可以顺利过关。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（11，25） | 800G（80%）、マンイーター（10%）、ギガントキラー（10%） |
| B（12，14） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |

### Stage 19-B
**魔导の少女**

地点：サン・ピエール・ムーティエ

过关奖励：80Exp、1500G、クリョーマの实、魔防の药

自由战斗奖励：50Exp、300G、フォースアップ（通关后）、恶女の虏（通关后）、ムーブアップ（通关后）、マジックダウン（通关后）、回复弹（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：水晶被破坏 | 参战角色：莉安、凯莉、任选同伴5名 | 最大回合数：15回合

本次战斗的任务是保护周围的三颗水晶不被破坏。水晶周围都有敌人，因此我方必须兵分三路赶过去吸引他们的注意以免他们全力攻击水晶。本战敌人所持的技能石还算不错，而且埋藏的宝物也还算厚道。



| 宝物 | |
|---|---|
| A（4，23） | 粉砕の斧（34%）、骑士の剑（33%）、トライデント（33%） |
| B（10，12） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |
| C（24，3） | カイトシールド（34%）、ドラゴンレザー（33%）、チェインメイル（33%） |

**Stage 20**

**ワナ**

地点：クレーロワ

过关奖励：80Exp、1700G、カラチの实、天使の祝福、骑士の剑

自由战斗奖励：50Exp、300G、テンペストソード（通关后）、なぎはらえ！（通关后）、我にけ续！2（通关后）、爆弹（通关后）、灭せよ！（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：敌人进入城内 | 参战角色：莉安、任选同伴6名、佣兵3名（NPC） | 最大回合数：15回合

本关的主要目的是防止敌人进入城内，一开始我方在城门边有3个NPC，不过到我方第2回合行动的时候他们就会全部叛变，对我方构成不小的威胁。我方成员初期配置比较分散，要迅速将战力集合，派遣精锐成员前去把守城门，这样胜算就会更大。战斗胜利之后莉安被作为法兰西的魔女被俘并被卖给了英军。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（2，5） | 800G（80%）、マンイーター（10%）、ギガントキラー（10%） |
| B（13，8） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

## 第5章 黑い炎

**Stage 21**

**战いの运命**

地点：边境の地クラウン・ド・レイン

过关奖励：80Exp、1700G、ビッシュの实、クリティカル药

胜利条件：击倒兽人三人众 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、吉尔 | 最大回合数：20回合

视点回到贞德一方。本次战斗只能使用贞德和吉尔两名角色，而且敌方还有3位BOSS，因此战斗还是很有难度的。战斗前切记要为贞德和吉尔装上最强的武器防具和技能石，因为敌人都是兽人，所以如果能装备上"ビーストキラー"的话当然就最好了。可以利用吉尔的枪击在敌攻击范围外削弱敌HP，然后让贞德去将HP低的敌人个个击破。BOSS莫拉身上有包括"二连击"在内的强力技能石，尽量得到它。本关埋藏的宝物只有一处，而且都是钱，基本可以无视。战斗胜利后得到"雷鸣の宝珠"，吉尔可以进行第二种变身了。



| 宝物 | |
|---|---|
| A（6，6） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |

**Stage 22**

**届かぬ想い**

地点：グラングスとうげ

过关奖励：80Exp、1800G、クリョーマの实、いやしの风

自由战斗奖励：50Exp、350G、HP＋30（通关后）、MP＋30（通关后）、マインドイーター（通关后）、スワップ（通关后）、我にけ续！2（通关后）

胜利条件：击倒布雷兹和莫拉 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：12回合

虽然本战的胜利条件只是击倒两位BOSS，不过由于他们位于山道的最高处，因此要赶到他们所在的位置并击破他们还是需要一定时间的。当敌人数量少于5名时会出现第一批增援，再次将敌人数量消灭到5名以下会出现第二批增援，他们都会挡住我方的去路，一定要尽快赶到BOSS所在地点。敌BOSS莫拉身上有技能石"三连击"，如果能够取得的话，我方的盗贼之后可以迅速跃身为队伍中的主力角色。

战斗过后莉安被处死，罗杰暴走。魔王的封印被解开，世界陷入一片恐慌。



| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，6） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |
| B（17，10） | カイトシールド（34%）、ドラゴンレザー（33%）、チェインメイル（33%） |
| C（20，12） | 粉砕の斧（34%）、骑士の剑（33%）、トライデント（33%） |

## 第6章 死を缠いし者

**Stage 23**

**暗黑骑士**

地点：サンタブリック遗迹

过关奖励：80Exp、2000G、ガドマーの实、マナの结晶

自由战斗奖励：50Exp、350G、命中＋10（通关后）、移动＋1（通关后）、クリティカルUP（通关后）、サイクロン（通关后）、ヒールウインド（通关后）

胜利条件：我方全体到达北端脱出地点 | 败北条件：我方任何一人战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：14回合

本战的目的是在限定回合数内让同伴到达地图北端，因此要尽量选择移动能力高的同伴。本战中罗杰作为敌方BOSS登场，他的攻击技能比较强力，要注意不要被他击倒，否则一有同伴战斗不能就会Game Over。如果只是为了达成胜利条件大可不去理会他，只要一直向北方冲就可以了。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（7，9） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |
| B（13，14） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |
| C（24，6） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |

**Stage 24**

**暗の凭代**

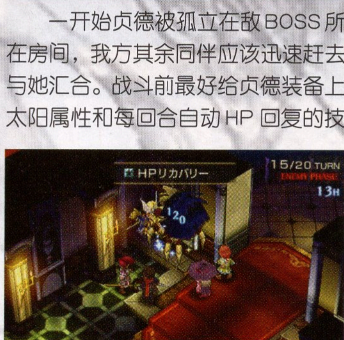
地点：ブルゴーニュ公の馆

过关奖励：80Exp、2100G、いやしの种、ゼアルタの实、ドラゴンセイバー、ブワゾンダガー

自由战斗奖励：50Exp、400G、攻击力＋10（通关后）、魔法攻击＋5（通关后）、射程＋1（通关后）、贯通击（通关后）、カウンター（通关后）

胜利条件：击倒エストマ | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：20回合

一开始贞德被孤立在敌BOSS所在房间，我方其余同伴应该迅速赶去与她汇合。战斗前最好给贞德装备上太阳属性和每回合自动HP回复的技能石，这样受到BOSS攻击时的威胁就会小一些。地图中央的门是被封印着的无法进入，应该从两边的房间前进，前进途中会有敌伏兵出现。BOSS的HP非常高，而且每回合开始会自动回复120点HP，因此一定要用最强力的攻击手段去对付它，否则只能做无用功。BOSS身上有增加经验值的技能石，最好能凹出来。此战胜利后可以获得两把不错的武器和"报いの宝珠"，里夏尔会获得新的变身能力。




| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，23） | 500G（50%）、300G（40%）、800G（10%） |
| B（13，22） | 粉砕の斧（34%）、骑士の剑（33%）、トライデント（33%） |
| C（28，5） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |

**Stage 25**

**死の胎动**

地点：ヴォルドー神殿

过关奖励：80Exp、2200G、いやしの果实、俊足の药、ナイトスピア、贤者の杖

自由战斗奖励：50Exp、400G、火龙の铠（第1回）、シルフの盾（第1回）

胜利条件：击倒乔治 | 败北条件：贞德战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：20回合

本关的任务是击败BOSS乔治，他会以西→东→北的顺序移动，并且还会从水晶中召唤出强力的巨龙。乔治能力很弱，第一次击败他后他会变身为死神。虽然死神有威力强大的攻击方法，但这些攻击都要消耗大量MP，因此能在他把MP聚集到够发必杀技前将他击败是再好不过的了。战斗胜利后又可以得到两把不错的武器。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（4，15） | 粉砕の斧（34%）、骑士の剑（33%）、トライデント（33%） |
| B（10，24） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |
| C（19，7） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |

**Stage 26**

**王妃イサボー**

地点：ランス大圣堂

过关奖励：80Exp、2300G、マナの结晶、カラチの实、灼热の战斧、エンゼルボウ

自由战斗奖励：50Exp、400G、金を出せ（通关后）、お金を顶戴（通关后）、ブラッドソード（通关后）、スキルをよこせ（通关后）、スキルを顶戴（通关后）

胜利条件：击倒セルヴォー | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴4名 | 最大回合数：18回合

本战中我方要从左右两边包抄去攻打BOSS，BOSS移动力很高，最好把它逼到角落里围歼。杂兵中有回复技能的角色，为了不让它们帮BOSS回复HP，应该尽快将它们解决掉。BOSS的攻击技能非常强动，可以让里夏尔等角色使用技能削减它的MP阻止其发动技能。本战还有一个需要注意的地方是可以取得贞德新腕轮的



第二颗宝珠“命の宝珠”，它的位置在大圣堂最上方的角落中，一定要注意取得，错过这个机会以后可就再也得不到了。打倒セルヴァ－后有机会得到敌全体攻击魔法“エンゼルティアー”，不要错过。战斗胜利后魔王登基，大批魔物开始袭向世界。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（7，12） | カイトシールド（34%）、ドラゴンレザー（33%）、チェインメイル（33%） |
| B（10，26） | 命の宝珠（100%） |
| C（17，21） | 粉碎の斧（34%）、骑士の剑（33%）、トライデント（33%） |

# 第7章 翻弄

## Stage 27 パリ潜入

地点：ギルオレイ地下水路

过关奖励：80Exp、2300G、クリョーマの实、ビッシュの实

自由战斗奖励：50Exp、500G、三连击（通关后）、エアロダガー（通关后）、しびれムチ（通关后）、流星弹（通关后）、天空の矢（通关后）

| 胜利条件：我方全员上船 | 败北条件：我方任何一人战斗不能 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：20回合 |
|---|---|---|---|

本关的胜利条件为从船上脱出。船一共有两条，西边和东边各有一条。西边的船在第11回合就会开走，一些移动力低的角色是赶不到船上的，因此建议从东边的船离开。11回合的时候西边的船附近还会出现增援，如果一开始就决定了从东边的船离开，就没有必要去和它们纠缠。




| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，20） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |
| B（6，4） | 800G（80%）、マンイーター（10%）、ギガントキラー（10%） |
| C（18，5） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |

## Stage 28 光と影

地点：パリスラム街

过关奖励：80Exp、2400G、ガドマーの实、いやしの风

自由战斗奖励：50Exp、500G、回避＋30（通关后）、命中＋30（通关后）、エンゼルティアー（通关后）、トールハンマー（通关后）、イビルストーム（通关后）

| 胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：12回合 |
|---|---|---|---|

本战难度很高，我方初期配置比较零散，战斗力无法集中，而最大12回合的通关限制也比较吃紧，如果等级不够的话很容易在这里卡关，最好事先将等级提高到50级左右。在与敌人交战时最好不要硬撑，采取以进为退的方法用最快的速度汇合我方的两股势力，之后共同对付敌人。

战斗结束后出现游戏中的第二个分支。其中A路线会前往精灵居住的アルロンの森，B路线则会进入矮人族居住的グライゴン坑道。根据路线的不同，Stage29和Stage30的内容也完全不同。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（7，17） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |
| B（18，21） | 1000G（80%）、デビルキラー（10%）、ドラゴンキラー（10%） |
| C（24，3） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |

## Stage 29-A 追迹

地点：アルロンの森

过关奖励：80Exp、2500G、マナの辉石、ヒィカの实、ミスリルメイル

自由战斗奖励：50Exp、500G、メテオ（通关后）、リバイブ（通关后）、HPリカバリ－2（通关后）、サイクロン2（通关后）、あばれムチ（通关后）

| 胜利条件：敌全灭 | 败北条件：敌人进入长老家中 | 强制参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：15回合 |
|---|---|---|---|

本战的目的是不让敌人进入长老家中，因此可以在长老家附近安排一位强力的同伴堵截敌人，其他同伴再一边消灭敌人一边向长老家附近靠拢。敌人的实力不强，并且不会出现增援，不用费什么尽就可以过关。




| 宝物 | |
|---|---|
| A（6，8） | 1000G（80%）、デビルキラー（10%）、ドラゴンキラー（10%） |
| B（16，13） | 1500G（34%）、绢のローブ（33%）、プレートアーマー（33%） |
| C（22，6） | ヒィカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| D（27，17） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |

## Stage 30-A 光を求めて

地点：封印の祠

过关奖励：80Exp、2500G、ゼアルタの实、天使の祝福

| 胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：12回合 |
|---|---|---|---|

本关的地形不复杂，难度也不高。敌人集中在地图中央，最好能将弓箭手先解决掉，然后再慢慢将它们个个击破。需要稍微注意一下的是敌人中有人会范围攻击魔法，注意不要让多名同伴站在它们的攻击范围内。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（2，12） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |
| B（14，18） | 1000G（80%）、デビルキラー（10%）、ドラゴンキラー（10%） |
| C（16，21） | ヒィカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |

## Stage 29-B グライゴン坑道

地点：ソルダット地下实验场

过关奖励：80Exp、2500G、カラチの实、いやしの果实、タワーシールド

自由战斗奖励：50Exp、500G、百战一夜（通关后）、とべ！（通关后）、鬼神と化け！（通关后）、しびれ矢（通关后）、フレイム2（通关后）

| 胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：10回合 |
|---|---|---|---|

非常简单的一战，矮人们虽然防御力较高，但命中率较低，而且没有什么强力的技能，很好对付。如果注意精灵属性间的相生相克再用魔法攻击就能轻松战胜他们。战斗胜利后立刻进入B路线的Stage30。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，20） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |
| B（4，11） | 1500G（34%）、绢のローブ（33%）、プレートアーマー（33%） |
| C（10，5） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |

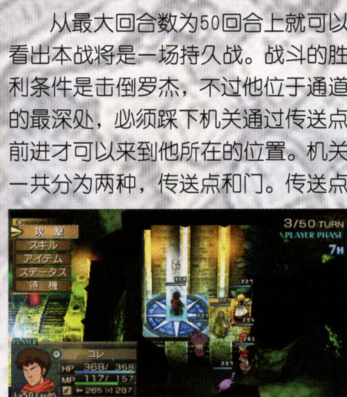
## Stage 30-B 光を求めて

地点：イベール神殿

过关奖励：80Exp、2500G、ビッシュの实、天使の祝福

| 胜利条件：击倒罗杰 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、吉尔、里夏尔、任选同伴3名 | 最大回合数：50回合 |
|---|---|---|---|

从最大回合数为50回合上就可以看出本战将是一场持久战。战斗的胜利条件是击倒罗杰，不过他位于通道的最深处，必须踩下机关通过传送点前进才可以来到他所在的位置。机关一共分为两种，传送点和门。传送点必须留一个角色站在机关上，其他角色才能顺利被传送，而留下来的那个人是无法继续前进的。因此，让装备了“天空の矢”的弓箭手去踩传送点上的机关是最合适不过的了。门的话只要踩下机关后就会打开，打开后就算踩机关的人离开机关，门也不会再关上。其实如果手头有全体攻击魔法的话，完全可以等MP慢慢回复后发动全体攻击魔法，再配合“天空の矢”，完全可以不用见面就击倒罗杰，50回合怎么也够用了。




| 宝物 | |
|---|---|
| A（5，18） | 1000G（80%）、デビルキラー（10%）、ドラゴンキラー（10%） |
| B（11，2） | ヒィカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| C（15，13） | 1000G（50%）、いやしの果实（25%）、マナの辉石（25%） |
| D（21，2） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |

## Stage 31 对峙

地点：ヴァントス谷

过关奖励：80Exp、2600G、クリョーマの实、必中の药

自由战斗奖励：50Exp、500G、攻击力＋20（通关后）、魔法攻击＋20（通关后）、贯通强化2（通关后）、するりぬけ（通关后）、インフェルノ（通关后）

| 胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：12回合 |
|---|---|---|---|

此战中罗杰会作为我方NPC登场。一开始我方同伴被困于桥的两头，我方既可以兵分两路分别去应对敌人，也可以将兵力集中于左侧，先去集中干掉BOSS。BOSS贝德福的技能虽然强劲，但强力的技能需要消耗大量MP才能发动，集中兵力的话，2～3个回合就可以将他击破，之后再去解决掉剩余的杂兵。战斗胜利后可以取得“导きの宝珠”。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（4，14） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |
| B（4，4） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（25，3） | 1500G（34%）、绢のローブ（33%）、プレートアーマー（33%） |

# 第8章 约束

## Stage 32

**封印されし力**

地点：ソルダット地下实验场

过关奖励：80Exp、2600G、ガドマーの实、いやしのエキス

自由战斗奖励：50Exp、500G、达人（通关后）、先制（通关后）、ヒールウインド2（通关后）、アースクエイク（通关后）、2ラウンド（通关后）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：20回合

本战的难点在于一开始我方的各项能力，包括燃烧点、技能和变身能力都被封印，要先去打掉三个封印装置才可以重新取回这三种能力。需要注意的是，道具使用能力和连携防御是不会被封印的，因此战斗前可以多准备些回复道具。战斗胜利后会立刻进入Stage33。



| 宝物 | |
|---|---|
| A（3，27） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |
| B（7，6） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| C（28，11） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |

## Stage 33

**解放**

地点：囚われた心

过关奖励：80Exp、2700G、ゼアルタの实、マナの光

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、吉尔、里夏尔 | 最大回合数：20回合

本关要在许多范围较小的地图上连续进行6次战斗，每场小战斗的难度都不是很高，而且切换地图后HP会进行回复。需要注意的是第3场战斗中要求击倒莉安，第4场战斗中要求在同一回合内全灭敌人，否则敌人会无限出现，活用3名同伴的“神兽”能力应该不难应付。第5场战斗中的两个敌人一个怕魔法攻击，一个怕物理攻击，注意采用合适的攻击手法。




| 宝物 | |
|---|---|
| A：第1战（6，6） | 800G（34%）、いやしの种（33%）、マナの结晶（33%） |
| B：第2战（1，1） | 600G（80%）、ビーストキラー（10%）、アンデッドキラー（10%） |
| C：第3战（2，7） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |
| D：第4战（4，7） | 1500G（34%）、绢のローブ（33%）、プレートアーマー（33%） |
| E：第5战（2，3） | ヒィカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| F：第6战（2，6） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

## Stage 34

**五人目の勇者**

地点：パリ城

过关奖励：80Exp、2800G、ヒィカの实、神の祝福

胜利条件：击倒贝德福 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴6名 | 最大回合数：20回合

从Stage34开始到通关为止是连续战斗，中途无法退出，因此建议之前将等级提高到60级左右并准备好充足的道具。本关的BOSS和敌人中的リッチ都会使用全体攻击魔法，要时刻留意我方同伴的HP，如果有“天空の矢”的话可以先集中将リッチ解决掉。本关宝物中的“魔人の盾”和“冰结の战斧”都是非常强劲的装备，一定不要错过。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（6，17） | 魔人の盾（100%） |
| B（11，24） | 冰结の战斧（100%） |
| C（28，3） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

## Stage 35

**暗の王座**

地点：ヘンリー六世の间

过关奖励：80Exp、2000G

胜利条件：击倒魔王 | 败北条件：贞德或者罗杰战斗不能 | 参战角色：贞德、罗杰、任选同伴5名 | 最大回合数：40回合

本战的目的是击倒占领了亨利身体的魔王，不过当解决掉第一批敌人冲到魔王面前时会发现我方的任何攻击都无法伤害到他。此时他会召唤出全部四个死神，只有将这些死神全部消灭后对魔王的攻击才会有效。死神的攻击手段和之前没多大区别，魔王的HP虽然多而且每回合会自动回复HP，但实力实在一般，集中攻击就可以达成胜利条件。当然，埋藏宝物中的两把好武器也是肯定要拿到的。

| 宝物 | |
|---|---|
| A（6，5） | 魔石の斧（34%）、ミスリルソード（33%）、炎牙双枪（33%） |
| B（15，27） | ドラゴンファング（100%） |
| C（28，14） | 炼狱の大剑（100%） |

## Stage 36

**终焉**

地点：冥界

过关奖励：80Exp、2000G

胜利条件：击倒魔王 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：贞德、任选同伴8名 | 最大回合数：30回合

最终BOSS战。由于胜利条件是击败魔王，所以完全可以无视四周的四根柱子。进入战斗之前给我方同伴装上可以攻击9格的魔法“サイクロン2”等，只要MP充足并集中攻击魔王的话5个回合差不多就可以结束战斗。

通关以后会生成一个通关记录，读取这个记录的话可以继续在游戏中进行挑战，此时不仅会出现新的自由战斗专用关卡，而且除了自由战斗专用关卡外的其他自由战斗关中的敌人等级得到了大幅度提升，而且过关奖励的报酬也进行了更新，为了收集技能石，在这些自由关卡中反复挑战还是很有必要的。




| 宝物 | |
|---|---|
| A（5，19） | ヒィカの实（34%）、ガドマーの实（33%）、ゼアルタの实（33%） |
| B（15，2） | ビッシュの实（34%）、カラチの实（33%）、クリョーマの实（33%） |

# 研究部分

## 自由战斗专用关卡攻略

**アルトア平原**

出现条件：第3章开始后

过关奖励：50Exp、1000G、デモンズホーン（第1回过关限定）、反魂の杖（第1回过关限定）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：任选同伴7名 | 最大回合数：35回合

虽然在第3章就可以去挑战，但是敌人的等级在30级以上，所以其一出现就来挑战基本是没有什么胜算的。建议等后面等级到了35级左右时再来挑战。这里的敌人很多都是占了9格的庞然大物，打它们是没有燃烧点出来的。不过它们也不是没有弱点，比如“サイクロン2”等魔法都可以对它造成连续攻击。第1回过关后得到的“デモンズホーン”和“反魂の杖”都是非常强力的装备，过关一次后下次再来这里挑战会发现里面的敌人只有3条龙了，不过龙的等级得到了提升，打起来也并不容易。



## コロッセアム（第1回）

出现条件：第4章开始后

过关奖励：5000G、百战一夜、ルーンスピア、精灵の战斧、2ラウンド

注※：第1～4次战斗任选2名，第5～6次战斗任选3名，第7～10回战斗任选4名

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：注※ | 最大回合数：20回合

进入斗技场之后一共要进行10次战斗，每进行完一次战斗后可以选择是否继续后面的战斗还是回到大地图。随着战斗的推进，出现的敌人将会越来越强，要想获得全部10次战斗的胜利，就必须把角色等级提高到50级以上。如果能坚持到最后，就可以获得丰厚的报酬。此外，一旦打完斗技场，斗技场就暂时不能进入了，一直要到通关后才能第2次进入。

## アルザスの塔

出现条件：第6章开始后

过关奖励：50Exp、1000G、パラデンソード（第1回）、アサシンナイフ（第1回）、お宝ハンター（第1回）

胜利条件：击倒クロウリーダー | 败北条件：柯雷战斗不能 | 参战角色：柯雷、任选同伴2名 | 最大回合数：40回合

本战中敌人的等级大约在35级左右，柯雷是本战的强制参战角色，一旦他死亡就会Game Over，因此要时刻注意他的安全。本关中需要不断架梯子前进前往BOSS クロウリーダー处，将其击败就可以获得胜利。其实与其磨磨蹭蹭地搭梯子前进，不如派两个装备了“天空の矢”的弓箭手上场，这样就算不架梯子也可以取BOSS首级了。

## ライモン

出现条件：打过自由战斗关卡“アルザスの塔”

过关奖励：50Exp、1000G、ハンマーウィップ（第1回）、お宝大好き（第1回）、黑革のビスチェ（第1回）

胜利条件：击倒クインルージュ | 败北条件：柯雷战斗不能 | 参战角色：柯雷、任选同伴4名（第2次以后1名） | 最大回合数：50回合

本战的打法和“アルザスの塔”差不多，也需要让柯雷或萝丝架梯子前进战胜BOSS。需要注意的是，本关中架梯子的位置如果没有我方同伴靠近是不会出现的，因此如果找不对架梯点的位置就会浪费回合数。所幸的是“天空の矢”战术在本关中依然奏效，这样打起来就没有什么难度了。需要注意的是，打过一次后再来这里挑战，我方最大参战角色数就会减少，而且敌人的等级得到了提升，难度一下子高出了许多。

## ラングル坑道

出现条件：打过Stage25“死の胎动”

过关奖励：50Exp、1000G、魔神の双翼（第1回）、エンゼルボウ（第1回）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：任选同伴5名 | 最大回合数：20回合

比较容易的一关，地形很简单，敌人等级大约在40级左右，而且数目也不多，很轻松就可以取胜。第2次再来这里时会发现北边的巨象兵换成了巨龙，虽然难度略有提升，但想要获得胜利依然很容易。

## ヴィルノクス城

过关奖励：50Exp、1000G、天使の衣（第1回）、光のローブ（第1回）

出现条件：打过自由战斗关卡“アルトア平原”和“ラングル坑道”

胜利条件：将ミミ引入绿色的门，将ポチ引入红色的门

败北条件：ミミ或ポチ战斗不能 | 参战角色：任选同伴7名 | 最大回合数：30回合

本关的任务是要将两条龙关于相应的门中，没有必要去攻击龙。难点在于两条龙会“串门”导致关错房间，所以要注意我方成员不要站到两条龙的中间，以防将它们吸引过来后相互错位。慢慢将它们引入门中后，启动门内的开关就可以将它们关起来，注意如果龙的身体还有部分在门外的话，门是关不了的。通关后获得的“业の宝珠”会在打过Stage34后自动装备到罗杰的腕轮上。

## 墓地

出现条件：读取通关记录

过关奖励：50Exp、1000G、デュランダル（第1回）、悪魔の衣（第1回）、ホーリーシールド（第1回）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：任选同伴5名 | 最大回合数：20

通关后读取存档才会出现的自由战斗关卡。战斗方面并没有什么好说的，要注意的是埋藏在这里的宝物。第一次在这里战斗的话，可以得到3把非常强力的装备，分别为：女神の铠（3，20），ケリュケイオン（12，9），アルテミスの弓（16，18）。需要注意的是，这些宝物只有在第1次来这里时才会出现，第2次以后就会换成其他大路货，因此在达成胜利条件之前一定要将它们回收。

## コロッセアム（第2回）

出现条件：斗技场（第1回）获胜＆读取通关记录

过关奖励：10000G、神兽、デスブリンガー（第1次完成限定）、ゲイボルグ（第1次完成限定）、ルシフェル（第1次完成限定）

胜利条件：敌全灭 | 败北条件：我方全灭 | 参战角色：任选同伴5名 | 最大回合数：50回合

通关后斗技场的内容进行了更新，在难度上比第1回高出了很多，想要挑战的话一定要将角色的等级提高到90级左右，并且要注意技能石的搭配。战斗同样要进行10次，在第10次时会遇到游戏中的最强BOSS鲁萨（ルーサー）。他的HP相当高，而且每回合会自动回复500点左右的HP，并且拥有反击技能抵消我方的直接攻击。比较好的打法是让枪兵去攻击他制造燃烧点，然后让角色站在燃烧点上使用强力的魔法攻击。值得一提的是，第7场战斗的场景中埋藏了很多







珍贵宝物，并且打完一次后下次再来挑战的话获得珍贵宝物的几率还会提升，不要错过它们。打完斗技场后以后还可以再来这里反复挑战，敌人的等级会提高20级左右，难度会得到进一步提高。

10场战斗全部胜利后可以得到重要道具“焼けたペンダント”，获得它之后再去墓地就会发生剧情，这样就可以将队伍中的蛤蟆换成莉安，下次只要再来墓地就可以任意切换蛤蟆和莉安，但两者只能取其一。

## 全宝珠获得方法及效果一览

| 宝珠 | 消费 SP | 固有技能 | 消费 MP | 入手方法 | 反击 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **剑圣の腕轮** | | | | | | |
| **装备者：初期贞德、中期莉安、后期蛤蟆** | | | | | | |
| 白刃の宝珠 | SP3 | 一闪の白 | 42 | 贞德初期 | 可 | 攻击相邻的敌单体 |
| 红莲の宝珠 | SP4 | 大地を染む る赤 | 70 | Stage8 结束后 | 可 | 攻击相邻的敌单体 |
| 苍月の宝珠 | SP4 | 狂う心の青 | 96 | 斗技场第1回获得10连胜 | 可 | 攻击相邻的敌单体 |
| **鬼神の腕轮** | | | | | | |
| **装备者：吉尔** | | | | | | |
| 风の宝珠 | SP3 | 神鸟の爪 | 40 | 吉尔初期装备 | 不可 | 无视障碍攻击6格范围内的敌单体 |
| 雷鸣の宝珠 | SP4 | 雷兽の爪 | 60 | Stage21 结束后 | 不可 | 无视障碍攻击6格范围内的敌单体 |
| 天空の宝珠 | SP4 | 天空龙の爪 | 85 | 自由战斗关卡“ライモン”第1回获胜 | 不可 | 无视障碍攻击6格范围内的敌单体 |
| **贤者の腕轮** | | | | | | |
| **装备者：里夏尔** | | | | | | |
| 裁きの宝珠 | SP3 | 审判の日 | 40 | 里夏尔初期装备 | 不可 | 对3格范围内的敌单体进行魔法攻击 |
| 报いの宝珠 | SP4 | 消灭の时 | 61 | Stage24 结束后 | 不可 | 对3格范围内的敌单体进行魔法攻击 |
| 永远の宝珠 | SP4 | 时越えし光 | 88 | 自由战斗关卡“ラングル坑道”第1回获胜 | 不可 | 对3格范围内的敌单体进行魔法攻击 |
| **霸王の腕轮** | | | | | | |
| **装备者：后期罗杰** | | | | | | |
| 血の宝珠 | SP3 | 流血の惨事 | 48 | Stage34 结束后 | 可 | 攻击相邻的敌单体并将伤害值吸收为自己的HP |

| 宝珠 | 消费SP | 固有技能 | 消费MP | 入手方法 | 反击 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 业の宝珠 | SP4 | 觉めぬ恶梦 | 79 | 自由战斗关卡“ヴィルノクス城”第1回获胜 | 可 | 攻击相邻的敌单体并将伤害值吸收为自己的HP |
| 暗の宝珠 | SP5 | 坠ちる泪 | 116 | 自由战斗关卡“墓地”第1回获胜 | 可 | 攻击相邻的敌单体并将伤害值吸收为自己的HP |
| 神王の腕轮 | | | | | | |
| 装备者：中期贞德 | | | | | | |
| 光の宝珠 | SP3 | 女神の光临 | 50 | Stage21 | 可 | 给予相邻的敌单体巨大伤害 |
| 命の宝珠 | SP5 | 女神の慈爱 | 82 | Stage26的埋藏宝物 | 可 | 给予相邻的敌单体巨大伤害 |
| 导きの宝珠 | SP4 | 天の导く终焉 | 45 | Stage31结束后 | 不可 | 一次性同时攻击周围（4方向）的敌人 |
| 牺牲の宝珠 | SP5 | 女神の悲怆 | 110 | “ヴォルドー神殿”的自由战斗第一回获胜 | 可 | 给予相邻的敌单体巨大伤害 |
| 奇迹の宝珠 | SP6 | 天が赠りし奇迹 | 90 | 斗技场第2回获得10连胜 | 不可 | 一次性同时攻击周围（4方向）的敌人 |

# 全技能石合成方法一览

## 武器技能

### 剑技

| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
|---|---|---|---|
| 我に续け！ | フォースアップ＋攻击力＋3 | おたけび＋フォースアップ | — |
| 我に续け！2 | 我に续け！＋おたけび | 我に续け！＋攻击力10 | — |
| キリングモード | トライスラッシュ＋クリティカルUP | スナイパー2＋まき割り | — |
| ブラッドソード | HPリカバリー＋スピリットソード | HP＋50＋スピリットソード | — |
| ブラッドソード2 | ブラッドソード＋HPリカバリー2 | ブラッドソード＋魔法攻击＋10 | — |
| トライスラッシュ | 闪光の一击＋サイクロン | 闪光の一击＋月光斩 | — |
| ヘブンズゲート | ヒール2＋トライスラッシュ | スピリットソード＋アンデッドキラー | — |
| 月光斩 | 闪光の一击＋“月の精灵＋1” | “月の精灵＋1”＋“攻击力＋3” | — |
| スピリットソード | アイスバレット2＋“攻击力＋5” | 贯通弹＋月光斩 | |
| テンペストソード | スピリットソード＋サイクロン2 | サイクロン2＋なぎはらえ！ | — |
| 百战一夜 | テンペストソード＋四连击 | マンイーター＋我に续け！2 | — |
| 荣光の赞歌 | インフェルノ＋百战一夜 | — | — |

### 枪技

| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
|---|---|---|---|
| つらぬけ！ | 贯通强化＋アイスバレット | アイスバレット＋“攻击力＋3” | — |
| とべ！ | スナイパー＋サンダーボルト | “命中＋10”＋サンダーボルト | — |
| なぎはらえ！ | トライスラッシュ＋足拂い | ボディプレス＋ムーブアップ | — |
| 足拂い | フォースダウン＋月光斩 | 金を出せ＋お金を顶戴 | — |
| うちやぶれ！ | シールドダウン＋贯通强化 | つらぬけ！＋“攻击力＋5” | — |
| うちやぶれ！2 | うちやぶれ！＋贯通击 | 贯通强化2＋“攻击力＋10” | — |
| 鬼神と化せ！ | キリングモード＋ムーブアップ | 舍て身3＋“命中＋10” | — |
| 灭せよ！ | 鬼神と化せ！＋イビルストーム | — | — |

### 斧技

| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
|---|---|---|---|
| かぶと割り | とべ！＋シールドダウン | まき割り＋サンダーボルト2 | — |
| おたけび | 我に续け！＋フォースダウン | フォースダウン＋闪光の一击 | — |
| ぶん回し | サイクロン＋まき割り | 月光斩＋まき割り | — |
| 大惨击 | クリティカルUP＋まき割り | まき割り＋かぶと割り | — |

### 弓技

| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
|---|---|---|---|
| スナイパー | “命中＋5”＋フォースダウン | — | — |
| スナイパー2 | “命中＋10”＋スナイパー | スナイパー＋“攻击力＋5” | — |
| スナイパー3 | “命中＋30”＋スナイパー2 | スナイパー2＋贯通击 | — |
| スナイパー4 | スナイパー3＋“攻击力＋20” | スナイパー3＋ライトニング | — |
| 贯通击 | 贯通强化2＋エアロダガー | スナイパー2＋贯通强化2 | ファイアボール2＋スナイパー2 |
| 毒矢 | スナイパー＋ポイズン | — | — |
| しびれ矢 | スナイパー＋フォースダウン | — | — |
| 回复弹 | ヒール2＋スナイパー2 | ヒール2＋つらぬけ！ | HPリカバリー＋贯通击 |
| 流星弹 | ファイアボール2＋つらぬけ！ | “星の精灵＋2”＋ファイアボール2 | — |
| 乱れ击ち | メテオ＋天空の矢 | — | — |
| 天空の矢 | とべ！＋流星弹 | とべ！＋移动＋1 | — |
| 猛毒矢 | 毒矢＋スナイパー2 | — | — |

### 杖技

| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
|---|---|---|---|
| リバイブ | HPリカバリー2＋“魔法攻击＋10” | ヒールウィンド2＋キュア | — |
| マインドイーター | “MP＋20”＋ブラッドソード | マインドブレイク＋つらぬけ！ | — |
| スワップ | とべ！＋魔法攻击＋3 | — | — |
| メテオ | 天空の矢＋フレイム2 | 乱れ打ち＋ファイアボール2 | — |
| ライトニング | 贯通强化2＋サンダーボルト2 | 贯通强化2＋“MP＋30” | — |
| インフェルノ | 百战一夜＋“魔法攻击＋20” | — | — |
| エンゼルティアー | いやしの香水＋“魔法攻击＋20” | — | — |
| トールハンマー | 天空の矢＋“魔法攻击＋20” | — | — |
| イビルストーム | 鬼神と化せ！＋“魔法攻击＋20” | — | — |
| アースクエイク | ボディプレス＋トールハンマー | — | — |

| | 短剑技 | | |
|---|---|---|---|
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| 影縫い | フォースダウン＋スナイパー2 | フォースダウン＋二连击 | ― |
| 毒ナイフ | ポイズン＋闪光の一击 | ― | ― |
| 二连击 | 2ラウンド＋ムーブアップ | ― | ― |
| 三连击 | 二连击＋2ラウンド | 二连击＋二连击 | ― |
| 四连击 | 三连击＋3ラウンド | 三连击＋三连击 | ― |
| 変なダンス | フォースダウン＋金を出せ | フォースダウン＋お金を顶戴 | ― |
| 爆弹 | ファイアボール2＋フレイム | "太阳の精灵＋2"＋エアロダガー | ファイアボール2＋エアロダガー |
| スキルをよこせ | 影縫い＋EXPボーナス2 | ― | ― |
| エアロダガー | サイクロン2＋贯通击 | サイクロン2＋"命中＋10" | ― |
| 挑发 | シールドダウン＋"回避＋5" | 舍て身＋"回避＋5" | ― |
| | 鞭技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| しびれムチ | フォースダウン＋テールウィップ | ― | ― |
| あばれムチ | 三连击＋2ラウンド | メテオ＋ぶん回し | テールウィップ＋メテオ |
| スキルを顶戴 | 影縫い＋恶女の虏 | ― | ― |
| 恶女の | "魔法攻击＋5"＋お金を顶戴 | フォースダウン＋挑发 | しびれムチ＋シールドダウン |
| 恶女の虏2 | 恶女の虏＋ブラッドソード2 | 恶女の虏＋マインドイーター | ― |
| | 武器技能 | | |
| | 剑技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| カウンター | ムーブアップ＋トライスラッシュ | EXPボーナス＋ムーブアップ | ― |
| カウンター2 | 先制＋カウンター | "回避＋10"＋すりぬけ | ― |
| 达人 | カウンター＋"回避＋10" | 先制＋Expボーナス | ― |
| | 枪技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| 贯通强化2 | 贯通强化＋"攻击力＋10" | 贯通强化＋EXPボーナス | ― |
| 贯通强化3 | 贯通强化2＋"攻击力＋20" | 贯通强化2＋EXPボーナス2 | ― |
| | 斧技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| 舍て身2 | 舍て身＋フォースアップ | シールドダウン＋"攻击力＋3" | ― |
| 舍て身3 | 舍て身2＋挑发 | 舍て身2＋おたけび | ― |
| | 杖技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| マインドブレイク | マジックダウン＋かぶと割り | マジックダウン＋恶女の虏 | ― |
| | 短剑技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| すりぬけ | "回避＋10"＋"移动＋1" | ― | ― |
| | 鞭技 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| いやしの香水 | ヒールウィンド2＋恶女の虏 | HPリカバリ―2＋恶女の虏 | ― |
| | 魔法技能 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| ファイアボール | "太阳の精灵＋1"＋"太阳の精灵＋1" | ― | ― |
| ファイアボール2 | ファイアボール＋スナイパー2 | ファイアボール＋"太阳の精灵＋2" | ― |
| フレイム | "太阳の精灵＋2"＋"太阳の精灵＋2" | ― | ― |
| フレイム2 | フレイム＋爆弹 | フレイム＋"太阳の精灵＋3" | "太阳の精灵＋3"＋おたけび |
| アイスバレット | "月の精灵＋1"＋"月の精灵＋1" | ― | ― |
| アイスバレット2 | アイスバレット＋月光斩 | "月の精灵＋2"＋"魔法防御＋5" | "月の精灵＋2"＋マジックシールド |
| ブリザード | "月の精灵＋2"＋"月の精灵＋2" | ― | ― |
| ブリザード2 | ブリザード＋"月の精灵＋3" | "月の精灵＋3"＋舍て身2 | 月光斩＋スピリットソード |
| サンダーボルト | "星の精灵＋1"＋"星の精灵＋1" | ― | ― |
| サンダーボルト2 | サンダーボルト＋とべ！ | サンダーボルト＋"星の精灵＋2" | ― |
| サイクロン | "星の精灵＋2"＋"星の精灵＋2" | ― | ― |
| サイクロン2 | "星の精灵＋3"＋なぎはらえ！ | "星の精灵＋3"＋ぶん回し | ぶん回し＋なぎはらえ！ |
| ヒール2 | ヒール＋"HP＋20" | ヒール＋"魔法攻击＋3" | ― |
| ヒールウィンド | ヒール2＋サイクロン | ヒール＋サイクロン2 | ― |
| ヒールウィンド2 | ヒールウィンド＋HPリカバリー | "HP＋50"＋おたけび | ブレス＋ヒール2 |
| | 能力提升技能 | | |
| 技能石 | 方法1 | 方法2 | 方法3 |
| HPリカバリ―2 | HPリカバリー＋HPリカバリー | ― | ― |
| HPリカバリ―3 | HPリカバリ―2＋HPリカバリ―2 | HPリカバリ―2＋"HP＋100" | ― |
| Expボーナス2 | Expボーナス＋Expボーナス | ― | ― |
| Expボーナス3 | Expボーナス2＋Expボーナス2 | ― | ― |
| Expボーナス4 | Expボーナス3＋Expボーナス3 | ― | ― |
| 先制 | カウンター＋ムーブアップ | "回避＋10"＋"命中＋10" | ― |
| 3ラウンド | 2ラウンド＋2ラウンド | ― | ― |
| ビーストキラー | トライスラッシュ＋"太阳の精灵＋2" | ― | ― |
| マンイーター | 二连击＋"月の精灵＋2" | ― | ― |
| ギガントキラー | かぶと割り＋"星の精灵＋2" | ― | ― |

| | | | |
|---|---|---|---|
| アンデッドキラー | ヒールウィンド2＋“太阳の精灵＋2” | — | — |
| デビルキラー | スナイパー3＋“星の精灵＋2” | — | — |
| ドラゴンキラー | 鬼神と化せ！＋“月の精灵＋2” | — | — |
| HP＋30 | “HP＋20”＋“月の精灵＋1” | — | — |
| HP＋50 | “HP＋30”＋“HP＋30” | “HP＋30”＋“月の精灵＋1” | — |
| HP＋100 | “HP＋50”＋“HP＋50” | “HP＋50”＋“月の精灵＋2” | — |
| HP＋150 | “HP＋100”＋“HP＋100” | “HP＋100”＋“月の精灵＋3” | — |
| MP＋20 | “MP＋10”＋“月の精灵＋1” | — | — |
| MP＋30 | “MP＋20”＋“MP＋20” | “MP＋20”＋“月の精灵＋1” | — |
| MP＋50 | “MP＋30”＋“MP＋30” | “MP＋30”＋“月の精灵＋2” | — |
| MP＋100 | “MP＋50”＋“MP＋50” | “MP＋50”＋“月の精灵＋3” | — |
| 攻击力＋3 | フォースアップ＋“太阳の精灵＋1” | — | — |
| 攻击力＋5 | “攻击力＋3”＋“太阳の精灵＋1” | — | — |
| 攻击力＋10 | “攻击力＋5”＋“攻击力＋5” | “攻击力＋5”＋“太阳の精灵＋2” | — |
| 攻击力＋20 | “攻击力＋10”＋“攻击力＋10” | “攻击力＋10”＋“太阳の精灵＋3” | — |
| 魔法攻击＋5 | “魔法攻击＋3”＋“太阳の精灵＋1” | — | — |
| 魔法攻击＋10 | “魔法攻击＋5”＋“魔法攻击＋5” | “魔法攻击＋5”＋“太阳の精灵＋2” | — |
| 魔法攻击＋20 | “魔法攻击＋10”＋“魔法攻击＋10” | “魔法＋10”＋“太阳の精灵＋3” | — |
| 命中＋10 | “命中＋5”＋“命中＋5” | — | — |
| 回避＋10 | “回避＋5”＋“回避＋5” | — | — |
| 移动＋2 | “移动＋1”＋“移动＋1” | “移动＋1”＋ムーブアップ | — |
| 防御力＋3 | シールドアップ＋“星の精灵＋1” | — | — |
| 防御力＋5 | “防御力＋3”＋“星の精灵＋2” | — | — |
| 魔法防御＋3 | マジックシールド＋“星の精灵＋1” | — | — |
| 魔法防御＋5 | “魔法防御＋3”＋“星の精灵＋2” | — | — |

注：表中的“反击”为使用该技能会否遭到敌人反击，“可”代表会受反击，“不可”代表不会遭到反击。

# 全技能石一览

## 武器技能

| 名称 | 稀有度 | 装备等级 | 消耗MP | 反击 | 效果 | 能否购买 | 能否合成 | 过关奖励 | 掉落几率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **剑技** | | | | | | | | | |
| 我に续け！ | ★★☆☆☆ | 5 | 20 | — | 周围（4方向）同伴的攻击力提高10点（持续两个回合） | × | ○ | ○ | 40% |
| 我に续け！2 | ★★★★☆ | 25 | 30 | — | 周围（8方向）同伴的攻击力提高20点（持续两个回合） | × | ○ | ○ | × |
| キリングモード | ★★★☆☆ | 28 | 55 | — | 使用者的单体攻击必定是会心一击（持续3个回合） | × | ○ | ○ | 40% |
| ブラッドソード | ★★★★☆ | 25 | 30 | 可 | 给予相邻的敌单体攻击，伤害值的一半转化为攻击者的HP | × | ○ | ○ | 16% |
| ブラッドソード2 | ★★★★★ | 42 | 82 | 可 | 给予相邻的敌单体攻击，伤害值全部转化为攻击者的HP | × | ○ | × | × |
| 闪光の一击 | ★☆☆☆☆ | 3 | 28 | 可 | 给予相邻的敌人单体攻击 | ○ | × | ○ | 100% |
| トライスラッシュ | ★★☆☆☆ | 18 | 51 | 可 | 给予相邻的敌单体攻击（命中率降低10%） | × | ○ | ○ | 40% |
| ヘブンズゲート | ★★★☆☆ | 37 | 100 | 可 | 给予相邻的敌单体攻击 | × | ○ | ○ | 30% |
| 月光斩 | ★☆☆☆☆ | 10 | 34 | 不可 | 同时攻击前方3格（横向）的所有敌人 | × | ○ | ○ | 40% |
| スピリットソード | ★★☆☆☆ | 19 | 52 | 不可 | 同时攻击周围（4方向）的所有敌人 | × | ○ | × | 40% |
| テンペストソード | ★★★☆☆ | 26 | 75 | 不可 | 同时攻击前方4格（倒T形）的所有敌人 | × | ○ | ○ | × |
| 百战一夜 | ★★★★☆ | 39 | 94 | 不可 | 同时攻击周围（8方向）的所有敌人 | × | ○ | ○ | 10% |
| 荣光の赞歌 | ★★★★★ | 45 | 115 | 不可 | 同时攻击前方7格范围内的所有敌人 | × | ○ | × | × |
| **枪技** | | | | | | | | | |
| つらぬけ！ | ★★☆☆☆ | 11 | 35 | 不可 | 一次性攻击前方（直线方向）7格内的所有敌人 | × | ○ | ○ | 40% |
| とべ！ | ★★★★☆ | 20 | 60 | 不可 | 无视障碍物的存在，对前方5格内的敌单体进行攻击 | × | ○ | ○ | 40% |
| なぎはらえ！ | ★★★☆☆ | 19 | 55 | 不可 | 攻击前方倒扇形范围内的所有敌人 | × | ○ | ○ | 40% |
| 足拂い | ★★★☆☆ | 18 | 45 | 可 | 攻击前方的敌人，60%的几率使敌人陷入麻痹状态 | × | ○ | ○ | 30% |
| うちやぶれ！ | ★★★☆☆ | 19 | 55 | 可 | 无视敌防御力给予敌单体攻击，但攻击力较低 | × | ○ | ○ | 30% |
| うちやぶれ！2 | ★★★★☆ | 36 | 155 | 可 | 无视敌防御力给予敌单体攻击 | × | ○ | × | × |
| 鬼神と化せ！ | ★★★★☆ | 28 | 82 | 不可 | 同时攻击周围（两格外）的敌人 | × | ○ | ○ | 30% |
| 灭せよ！ | ★★★★★ | 44 | 103 | 不可 | 同时攻击前方大范围内的所有敌人 | × | ○ | ○ | 10% |
| **斧技** | | | | | | | | | |
| まき割り | ★☆☆☆☆ | 3 | 22 | 可 | 攻击相邻的敌单体（命中率上升10%） | ○ | × | ○ | 40% |
| かぶと割り | ★★★☆☆ | 18 | 62 | 可 | 攻击相邻的敌单体，并使敌防御力在3回合内下降为原本的80%（命中率上升10%） | × | ○ | × | 20% |
| おたけび | ★★☆☆☆ | 5 | 45 | — | 50%几率使前方三格（横向）内的敌人陷入麻痹状态 | × | ○ | ○ | 20% |
| ぶん回し | ★★★☆☆ | 15 | 53 | 不可 | 同时攻击周围（8方向）的所有敌人 | × | ○ | ○ | 60% |
| 大惨击 | ★★★☆☆ | 31 | 49 | 可 | 攻击相邻的敌单体，必定打出会心一击（命中率降低10%） | × | ○ | ○ | × |
| **弓技** | | | | | | | | | |
| スナイパー | ★★☆☆☆ | 5 | 21 | 不可 | 100%命中敌人，但对敌人造成的伤害值会下降20% | × | ○ | ○ | 40% |
| スナイパー2 | ★★★☆☆ | 14 | 53 | 不可 | 100%命中敌人，但对敌人造成的伤害值会下降10% | × | ○ | ○ | 20% |
| スナイパー3 | ★★★★☆ | 27 | 78 | 不可 | 100%命中敌人，对敌人造成的伤害值不会下降 | × | ○ | × | 10% |
| スナイパー4 | ★★★★★ | 40 | 103 | 不可 | 100%命中敌人，对敌人造成的伤害值为原本的150% | × | ○ | × | × |
| 贯通击 | ★★★★☆ | 55 | 31 | 不可 | 一次性攻击直线上（12格内）的所有敌人 | × | ○ | ○ | 16% |
| 毒矢 | ★★☆☆☆ | 9 | 32 | 不可 | 攻击敌人时有50%的几率令敌人陷入毒状态 | × | ○ | ○ | 40% |
| しびれ矢 | ★★★☆☆ | 15 | 52 | 不可 | 攻击敌人时有50%的几率令敌人陷入麻痹状态 | × | ○ | ○ | 40% |
| 回复弹 | ★★★☆☆ | 15 | 32 | — | 回复射程内我方同伴单体的HP | × | ○ | ○ | 30% |
| 乱れ击ち | ★★★★★ | 42 | 110 | 不可 | 在射程范围内随机进行10次连续攻击 | × | ○ | × | × |
| 天空の矢 | ★★★★☆ | 30 | 70 | 不可 | 可以随意攻击地图上的任何敌人 | × | ○ | ○ | 30% |

| 猛毒矢 | ★★★☆☆ | 27 | 74 | 不可 | 攻击敌人时有70%的几率令敌人陷入猛毒状态 | × | ○ | × | × |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | **杖技** | | | | |
| リバイブ | ★★★★☆ | 33 | 180 | — | 复活战斗不能的同伴 | × | ○ | × | × |
| マインドイーター | ★★★☆☆ | 36 | 5 | — | 吸收周围3格内的敌单体的MP | × | ○ | ○ | 60% |
| スワップ | ★★★☆☆ | 25 | 58 | — | 与周围8格内的指定同伴交换位置 | × | ○ | ○ | × |
| メテオ | ★★★★☆ | 40 | 210 | — | 落下陨石，给予指定范围内的敌人连续10次随机攻击 | × | ○ | ○ | 10% |
| ライトニング | ★★★☆☆ | 30 | 132 | — | 给予周围4格内的敌单体无属性攻击 | × | ○ | × | 20% |
| インフェルノ | ★★★★★ | 36 | 260 | — | 给予地图上的所有敌人太阳属性Lv3的巨大伤害 | × | ○ | ○ | 10% |
| エンゼルティアー | ★★★★★ | 36 | 260 | — | 给予地图上的所有敌人月属性Lv3的巨大伤害 | × | ○ | ○ | 10% |
| トールハンマー | ★★★★★ | 36 | 260 | — | 给予地图上的所有敌人星属性Lv3的巨大伤害 | × | ○ | ○ | 10% |
| イビルストーム | ★★★★★ | 36 | 260 | — | 给予地图上的所有敌人无属性的巨大伤害 | × | ○ | ○ | 10% |
| アースクエイク | ★★★★☆ | 29 | 225 | — | 不分敌我地对地图上的所有对象进行攻击 | × | ○ | ○ | 10% |
| | | | | | **短剑技** | | | | |
| 影縫い | ★★☆☆☆ | 4 | 20 | 可 | 攻击敌人时有60%的几率让敌人陷入麻痹状态 | × | ○ | ○ | × |
| 毒ナイフ | ★★☆☆☆ | 5 | 25 | 可 | 攻击敌人时100%令敌人陷入中毒状态 | × | ○ | ○ | 40% |
| 二连击 | ★★★☆☆ | 12 | 42 | 可 | 一次性给予敌人连续两次攻击 | × | ○ | ○ | 50% |
| 三连击 | ★★★★☆ | 30 | 71 | 可 | 一次性给予敌人连续三次攻击 | × | ○ | ○ | 25% |
| 四连击 | ★★★★★ | 46 | 115 | 可 | 一次性给予敌人连续四次攻击 | × | ○ | × | × |
| 変なダンス | ★★★☆☆ | 14 | 29 | — | 周围（4方向）敌人的攻击力下降10点（持续3个回合） | × | ○ | ○ | 30% |
| 爆弹 | ★★★☆☆ | 19 | 60 | 不可 | 向5格内的指定地点投出炸弹，对范围内的敌人造成伤害 | × | ○ | ○ | × |
| スキルをよこせ | ★★★★☆ | 20 | 31 | 可 | 抢夺相邻敌单体装备的技能石 | × | ○ | ○ | × |
| 金を出せ | ★★☆☆☆ | 3 | 15 | 可 | 攻击时抢夺敌人的金钱，金钱数量为击倒敌人时所获金钱的10% | × | × | ○ | 50% |
| エアロダガー | ★★★☆☆ | 14 | 38 | 不可 | 扔出短剑攻击周围7格范围内的单体敌人 | × | ○ | ○ | × |
| 挑发 | ★★☆☆☆ | 8 | 35 | — | 1回合内容易成为敌人的攻击对象 | × | ○ | ○ | × |
| | | | | | **鞭技** | | | | |
| お金を顶戴 | ★★★☆☆ | 3 | 15 | 可 | 攻击时抢夺敌人的金钱，金钱数量为击倒敌人时所获金钱的10% | × | × | ○ | 60% |
| しびれムチ | ★★★☆☆ | 5 | 33 | 可 | 攻击敌人时有50%的几率让敌人陷入麻痹状态 | × | ○ | ○ | 30% |
| あばれムチ | ★★★★☆ | 24 | 105 | 不可 | 随机给予周围2格范围内的复数敌人攻击 | × | ○ | ○ | 40% |
| スキルを顶戴 | ★★★★★ | 17 | 31 | 可 | 抢夺相邻敌单体装备的技能石 | × | ○ | ○ | 20% |
| 恶女の虏 | ★★☆☆☆ | 6 | 31 | — | 1回合内容易成为敌人的攻击对象 | × | ○ | ○ | 60% |
| 恶女の虏2 | ★★★☆☆ | 21 | 54 | — | 3回合内容易成为敌人的攻击对象 | × | ○ | ○ | 20% |

**武器技能**

| 名称 | 稀有度 | 装备等级 | 消耗MP | 反击 | 效果 | 能否购买 | 能否合成 | 过关奖励 | 掉落几率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | **剑技** | | | | |
| カウンター | ★★★☆☆ | 10 | — | — | 25%几率发动，发动后可以取消敌人的行动并反击敌人 | × | ○ | ○ | 30% |
| カウンター2 | ★★★★☆ | 34 | — | — | 30%几率发动，发动后可以取消敌人的行动并以110%的攻击力反击敌人 | × | ○ | × | 10% |
| 达人 | ★★★★☆ | 20 | — | — | 从侧面或者背后遭到敌人的攻击时，受到的伤害和敌命中率也不会提高 | × | ○ | ○ | 10% |
| | | | | | **枪技** | | | | |
| 贯通强化 | ★★☆☆☆ | 7 | — | — | 贯通攻击多名敌人时，后挨攻击的敌人受到的伤害值下降幅度变小 | ○ | × | ○ | 30% |
| 贯通强化2 | ★★★☆☆ | 18 | — | — | 贯通攻击多名敌人时，后挨攻击的敌人所受伤害并不会减少 | × | ○ | ○ | 10% |
| 贯通强化3 | ★★★★☆ | 30 | — | — | 贯通攻击前方（直线方向）两格内的敌人，伤害值为普通状态下的120% | × | ○ | × | × |
| | | | | | **斧技** | | | | |
| 舍て身 | ★★☆☆☆ | 4 | — | — | 攻击时给予敌人的伤害值变为原本的110%，但自身防御力变为原本的90% | × | × | ○ | 60% |
| 舍て身2 | ★★★☆☆ | 13 | — | — | 攻击时给予敌人的伤害值变为原本的120%，但自身防御力变为原本的80% | × | ○ | ○ | 20% |
| 舍て身3 | ★★★☆☆ | 30 | — | — | 攻击时给予敌人的伤害值变为原本的130%，但自身防御力变为原本的90% | × | × | ○ | 60% |
| | | | | | **弓技** | | | | |
| 射程+1 | ★★★★☆ | 28 | — | — | 通常攻击时的最大射程增加1格 | × | × | ○ | 20% |
| 射程+2 | ★★★★★ | 46 | — | — | 通常攻击时的最大射程增加2格 | × | × | × | × |
| | | | | | **杖技** | | | | |
| マインドブレイク | ★★★☆☆ | 12 | — | — | 进行攻击时同时对敌人的MP造成伤害 | × | ○ | ○ | × |
| | | | | | **弓技** | | | | |
| すりぬけ | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 能够突出重围，穿过敌人所站的格子 | × | ○ | ○ | 40% |
| | | | | | **鞭技** | | | | |
| いやしの香水 | ★★★☆☆ | 20 | — | — | 每我方行动回合开始时我方全员HP回复10% | × | ○ | ○ | × |
| するりぬけ | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 能够突出重围，穿过敌人所站的格子 | × | × | ○ | 40% |

**魔法技能（绿色）**

| 名称 | 稀有度 | 装备等级 | 消耗MP | 反击 | 效果 | 能否购买 | 能否合成 | 过关奖励 | 掉落几率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ファイアボール | ★★☆☆☆ | 5 | 36 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体太阳属性Lv1攻击 | ○ | ○ | ○ | 60% |
| ファイアボール2 | ★★★☆☆ | 15 | 65 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体太阳属性Lv2攻击 | ○ | ○ | × | 30% |
| フレイム | ★★★☆☆ | 7 | 52 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行太阳属性Lv1范围攻击 | × | ○ | ○ | 40% |
| フレイム2 | ★★★★☆ | 18 | 105 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行太阳属性Lv2范围攻击 | × | ○ | ○ | 20% |
| アイスバレット | ★★☆☆☆ | 6 | 36 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体月属性Lv1攻击 | ○ | ○ | ○ | 60% |
| アイスバレット2 | ★★★☆☆ | 16 | 65 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体月属性Lv2攻击 | ○ | ○ | × | 30% |
| ブリザード | ★★★☆☆ | 11 | 52 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行月属性Lv1范围攻击 | × | ○ | ○ | 40% |
| ブリザード2 | ★★★★☆ | 20 | 105 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行月属性Lv2范围攻击 | × | ○ | ○ | 20% |
| サンダーボルト | ★★☆☆☆ | 7 | 36 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体星属性Lv1攻击 | ○ | ○ | ○ | 60% |
| サンダーボルト2 | ★★★☆☆ | 17 | 65 | 不可 | 给予5格范围内的敌单体星属性Lv2攻击 | ○ | ○ | × | 30% |
| サイクロン | ★★★☆☆ | 11 | 52 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行星属性Lv1范围攻击 | × | ○ | ○ | 40% |
| サイクロン2 | ★★★★☆ | 22 | 105 | 不可 | 以5格范围内选定地点为中心对复数敌人进行星属性Lv2范围攻击 | × | ○ | ○ | 20% |
| ヒール | ★★☆☆☆ | 3 | 28 | — | 回复4格范围内我方单体的HP约60点 | ○ | × | ○ | 15% |
| ヒール2 | ★★★☆☆ | 16 | 56 | — | 回复4格范围内我方单体的HP约120点 | × | ○ | × | 7% |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヒールウィンド | ★★★☆☆ | 9 | 68 | — | 以4格范围内选定地点为中心回复范围内同伴的HP约50点 | × | ○ | ○ | 15% |
| ヒールウィンド2 | ★★★★☆ | 24 | 103 | — | 以4格范围内选定地点为中心回复范围内同伴的HP约100点 | × | ○ | ○ | 5% |
| キュア | ★★☆☆☆ | 7 | 29 | — | 回复4格范围内我方单体的异常状态 | ○ | × | × | 60% |
| フォースアップ | ★★★☆☆ | 17 | 18 | — | 使4格范围内我方单体的攻击力上升10点（持续4回合） | ○ | × | ○ | 60% |
| シールドアップ | ★★★☆☆ | 14 | 21 | — | 使4格范围内我方单体的防御力上升10点（持续4回合） | × | × | × | 60% |
| マジックシールド | ★★★☆☆ | 18 | 18 | — | 使4格范围内我方单体的魔法防御力上升10点（持续4回合） | ○ | × | × | 60% |
| ムーブアップ | ★★★☆☆ | 20 | 51 | — | 使4格范围内我方单体的移动力上升1格（持续4回合） | × | × | ○ | 60% |
| ムーブダウン | ★★★☆☆ | 10 | 21 | — | 使4格范围内敌单体的移动力下降1格（持续7回合） | ○ | × | × | 60% |
| ポイズン | ★★★☆☆ | 10 | 32 | — | 令4格范围内的敌单体中毒（持续7回合） | ○ | × | × | 60% |
| フォースダウン | ★★★☆☆ | 13 | 25 | — | 使4格范围内敌单体的攻击力下降10点（持续7回合） | ○ | × | × | 60% |
| シールドダウン | ★★★☆☆ | 21 | 23 | — | 使4格范围内敌单体的防御力下降10点（持续7回合） | ○ | × | × | 60% |
| マジックダウン | ★★★☆☆ | 18 | 23 | — | 使4格范围内敌单体的魔法防御力下降10点（持续7回合） | × | × | ○ | 60% |

**能力提升技能**

| 名称 | 稀有度 | 装备等级 | 消耗MP | 反击 | 效果 | 能否购买 | 能否合成 | 过关奖励 | 掉落几率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HPリカバリー | ★★★☆☆ | 10 | — | — | 轮到我方行动回合时体力自动回复最大HP的10% | × | × | ○ | 20% |
| HPリカバリー2 | ★★★★☆ | 21 | — | — | 轮到我方行动回合时体力自动回复最大HP的20% | × | ○ | ○ | 6% |
| HPリカバリー3 | ★★★★★ | 35 | — | — | 轮到我方行动回合时体力自动回复最大HP的30% | × | ○ | × | 2% |
| Expボーナス | ★★☆☆☆ | 7 | — | — | 获得经验值为原本的120% | × | × | ○ | 40% |
| Expボーナス2 | ★★★☆☆ | 15 | — | — | 获得经验值为原本的150% | × | ○ | ○ | 10% |
| Expボーナス3 | ★★★★☆ | 22 | — | — | 获得经验值为原本的200% | × | ○ | × | 4% |
| Expボーナス4 | ★★★★★ | 29 | — | — | 获得经验值为原本的300% | × | ○ | × | × |
| 先制 | ★★★★☆ | 38 | — | — | 当要受到敌人攻击时，如果可能反击的话就给予先制攻击 | × | ○ | ○ | × |
| 2ラウンド | ★★★★☆ | 31 | — | — | 50%几率发动，发动后可进行2回连续战斗 | × | × | ○ | 100% |
| 3ラウンド | ★★★★★ | 45 | — | — | 50%几率发动，发动后可进行3回连续战斗 | × | ○ | × | × |
| ビーストキラー | ★★☆☆☆ | 24 | — | — | 给兽人或兽系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | ○ | × |
| マンイーター | ★★★☆☆ | 25 | — | — | 给人系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | ○ | × |
| ギガントキラー | ★★★☆☆ | 27 | — | — | 给巨人系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | ○ | × |
| アンデッドキラー | ★★★☆☆ | 27 | — | — | 给不死系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | ○ | × |
| デビルキラー | ★★★★☆ | 30 | — | — | 给恶魔系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | × | × |
| ドラゴンキラー | ★★★★☆ | 30 | — | — | 给龙系敌人的伤害值为原来的115% | × | ○ | × | × |
| 神兽 | ★★★★★ | 50 | — | — | 在我方行动回合内击倒敌人的话可以再行动 | × | × | ○ | × |
| クリティカルUP | ★★★☆☆ | 20 | — | — | 会心一击率上升 | × | × | ○ | 20% |
| お宝ハンター | ★★☆☆☆ | 9 | — | — | 可以发现地图上的藏宝位置（柯雷专用） | × | × | ○ | × |
| お宝大好き | ★☆☆☆☆ | 3 | — | — | 可以发现地图上的藏宝位置（萝丝专用） | × | × | ○ | × |
| HP＋20 | ★★☆☆☆ | 11 | — | — | 最大HP上升20 | ○ | × | × | 20% |
| HP＋30 | ★★★☆☆ | 13 | — | — | 最大HP上升30 | × | ○ | × | 60% |
| HP＋50 | ★★★☆☆ | 17 | — | — | 最大HP上升50 | × | ○ | × | 60% |
| HP＋100 | ★★★★☆ | 23 | — | — | 最大HP上升100 | × | ○ | ○ | × |
| HP＋150 | ★★★★☆ | 35 | — | — | 最大HP上升150 | × | ○ | ○ | × |
| MP＋10 | ★☆☆☆☆ | 7 | — | — | 最大MP上升10 | ○ | × | ○ | × |
| MP＋20 | ★★☆☆☆ | 15 | — | — | 最大MP上升20 | × | ○ | ○ | 20% |
| MP＋30 | ★★★☆☆ | 19 | — | — | 最大MP上升30 | × | ○ | ○ | 10% |
| MP＋50 | ★★★☆☆ | 27 | — | — | 最大MP上升50 | × | ○ | ○ | × |
| MP＋100 | ★★★★☆ | 34 | — | — | 最大MP上升100 | × | ○ | ○ | × |
| MP＋150 | ★★★★★ | 45 | — | — | 最大MP上升150 | × | × | × | × |
| 攻击力＋3 | ★☆☆☆☆ | 1 | — | — | 攻击力上升3 | ○ | ○ | ○ | 40% |
| 攻击力＋5 | ★★☆☆☆ | 6 | — | — | 攻击力上升5 | × | ○ | ○ | 15% |
| 攻击力＋10 | ★★★☆☆ | 13 | — | — | 攻击力上升10 | × | ○ | ○ | 8% |
| 攻击力＋20 | ★★★★☆ | 21 | — | — | 攻击力上升20 | × | ○ | ○ | × |
| 攻击力＋30 | ★★★★★ | 30 | — | — | 攻击力上升30 | × | × | × | × |
| 魔法攻击＋3 | ★★☆☆☆ | 6 | — | — | 魔法攻击上升3 | ○ | × | × | 40% |
| 魔法攻击＋5 | ★★★☆☆ | 11 | — | — | 魔法攻击上升5 | × | ○ | ○ | 10% |
| 魔法攻击＋10 | ★★★★☆ | 16 | — | — | 魔法攻击上升10 | × | ○ | × | × |
| 魔法攻击＋20 | ★★★★★ | 21 | — | — | 魔法攻击上升20 | × | ○ | ○ | × |
| 命中＋5 | ★★☆☆☆ | 7 | — | — | 命中上升5 | ○ | × | ○ | 40% |
| 命中＋10 | ★★★☆☆ | 13 | — | — | 命中上升10 | × | ○ | ○ | 20% |
| 命中＋30 | ★★★★☆ | 21 | — | — | 命中上升30 | × | × | ○ | × |
| 回避＋5 | ★★☆☆☆ | 4 | — | — | 回避上升5 | ○ | × | ○ | 40% |
| 回避＋10 | ★★★☆☆ | 16 | — | — | 回避上升10 | × | ○ | × | 20% |
| 回避＋30 | ★★★★☆ | 23 | — | — | 回避上升30 | × | × | ○ | × |
| 移动＋1 | ★★★☆☆ | 24 | — | — | 移动力加1 | × | × | ○ | 30% |
| 移动＋2 | ★★★★☆ | 32 | — | — | 移动力加2 | × | ○ | × | × |
| 移动＋3 | ★★★★★ | 40 | — | — | 移动力加3 | × | × | × | × |
| 防御力＋3 | ★☆☆☆☆ | 5 | — | — | 防御力上升3 | ○ | ○ | ○ | 40% |
| 防御力＋5 | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 防御力上升5 | × | ○ | ○ | × |
| 魔法防御＋3 | ★☆☆☆☆ | 5 | — | — | 魔法防御力上升3 | ○ | ○ | ○ | 40% |
| 魔法防御＋5 | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 魔法防御力上升5 | × | ○ | ○ | 20% |
| 太阳の精灵＋1 | ★☆☆☆☆ | 5 | — | — | 获得1个太阳精灵属性 | × | × | ○ | 30% |
| 太阳の精灵＋2 | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 获得2个太阳精灵属性 | × | × | × | 20% |
| 太阳の精灵＋3 | ★★★★☆ | 20 | — | — | 获得3个太阳精灵属性 | × | × | × | 10% |
| 月の精灵＋1 | ★☆☆☆☆ | 5 | — | — | 获得1个月亮精灵属性 | × | × | ○ | 30% |
| 月の精灵＋2 | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 获得2个月亮精灵属性 | × | × | × | 20% |
| 月の精灵＋3 | ★★★★☆ | 20 | — | — | 获得3个月亮精灵属性 | × | × | × | 10% |
| 星の精灵＋1 | ★☆☆☆☆ | 5 | — | — | 获得1个星星精灵属性 | × | × | ○ | 30% |
| 星の精灵＋2 | ★★☆☆☆ | 10 | — | — | 获得2个星星精灵属性 | × | × | × | 20% |
| 星の精灵＋3 | ★★★★☆ | 20 | — | — | 获得3个星星精灵属性 | × | × | × | 10% |




# ぼくのなつやすみ®
## ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!



文 铭风

| PSP PlayStation Portable | 我的暑假 携带版<br>ぼくのなつやすみ ポータブル<br>◆SCE◆AVG◆2006年6月29日◆日版◆1～2人<br>◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄 |
|---|---|

相信很多年纪稍微大点的玩家，小时候都有过在乡间度过暑假的经历。如今，那些童年在大自然游玩的经历已经成了过去时，很难再体验到了……但在《我的暑假》这款作品中你却又能将这个回忆唤醒。游戏讲述了1957年的夏天，小学3年级的主角因为母亲分娩的缘故而到乡间的叔叔家度过为期一个月暑假的故事。那年，伴随主角度过暑假中最灿烂日子的是美丽的山水风景和各种昆虫，以及相遇和离别……开启游戏，一段如宝石般美丽的夏天回忆便展现在了你的眼前。

## 基本操作

本作的操作方式可按△键来查看。角色移动方式类似于早期的《生化危机》，按下方向键的←→可让角色转向，确定好前进路线后按×键来前进。

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键(←/→) | 改变角色的朝向，确定前进路线 |
| 方向键(↓) | 180%转身 |
| R键 | 快速装备/卸下捉虫网 |
| L键 | 观察虫篓，查看捕捉到的虫子，用方向键选虫 |
| ○键 | 进行对话和调查，剧情时按下可取消语音 |
| ×键 | 让角色前进，剧情时按下可恢复语音 |
| □键 | 开启菜单 |



## 菜单介绍

按下□键便可进入菜单，这里用图形界面现实了很多选项，作用如下：



| 选项 | 作用 |
|---|---|
| 设定 | 可设定语音的有无，是否在碰到没有捕捉过的昆虫时让其头上显示"NEW"字样。 |
| たこあげ | 风筝，在触发了相关事件后便可在这里设定当前使用的风筝。 |
| 昆虫采集セット | 查看虫篓内捕捉的昆虫，同时可进行标本的制作。 |
| 手ぶら | 变空手。 |
| 持ちもの | 查看流程中获得的物品，其中包括各种照片。 |
| つり道具 | 渔具选项，可更换当前使用的钓钩。 |
| ほ虫あみ | 装备捕虫网。 |
| もどる | 离开。 |

## 游戏的进行方式

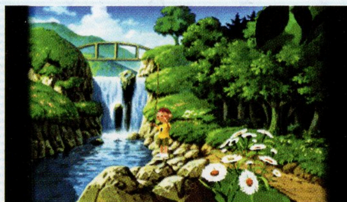
游戏的主要内容就是扮演“小波谷”（日文意思是“我”）来体验暑假生活。游戏是按天为单位来进行的，每天早上6：30起床做早操，7：00吃早饭。而每天主要的活动时间就集中在早饭过后的8：00到下午的17：00这段时间。活动时切换一个场景就要消耗大约5分钟（游戏时间）。同时游戏是实时进行的，主角即使什么不做，时间也会照常消耗（虫相扑时不算），大约二、三十分钟就是游戏中的一天。当前时间能在叔叔家大厅内的时钟上看到，想要快速消耗时间可去看电视。到了下午17：00空野叔叔便会将你带回家吃晚饭。晚饭后的19：00~22：00也是自由活动时间，但行动范围被局限在空野叔叔的家里，此时主要让你回房间整理昆虫标本。游戏中的事件十分多，想要尽可能多地完成的话你会发现每天的时间并不够用。如何安排行走路线，充分利用时间来完成尽可能多的事件是对玩家的最大考验。

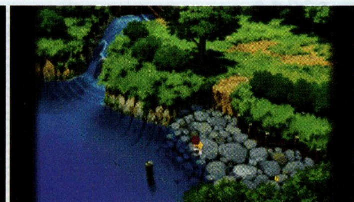
## 钓鱼

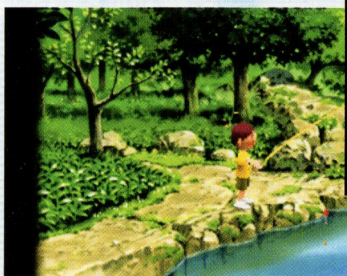
在8月3日的早晨，叔叔就会告诉你鱼竿的所在（就在叔叔家的小仓库里），之后来到有鱼的水池前按○键就可以开始钓鱼了。钓鱼的方法很简单，当在河边按○键呈手持鱼竿的状态后，再按一下○键，你便会将鱼竿抛入水池。然后要做的就是等待，当鱼上钩时会出现“HIT”的标志，此时立刻按○键就可将鱼钓起来了。如果不想钓了直接按×键跑离河边即可。




游戏中一共有4个垂钓点（见图），每个钓鱼点所能钓到的鱼是不同的。而在高速公路桥再往前的一处水池，可以看见超大鲑鱼，之后完成相关的鱼漂事件后就可以用专用的鱼漂钓起它，不过整个事件最快也要12日才能完成。除了这个事件用鱼漂外，还有三种鱼漂，第一种鱼漂一般用于早晨和傍晚，第二种鱼漂用于一些不容易浮起的地方，第三种鱼漂一般用于白天。不过总的来说效果并不明显。


▲瀑布旁的垂钓点A。


▲垂钓点B在向日葵空地旁。


◀▲龙神池瀑布旁的两个垂钓点C和D，其中垂钓点D要下旬才能进入。

**垂钓点可钓鱼的种类**

| 鱼种类 | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| ヤマメ小 | ○ | ○ | × | × |
| ヤマメ中 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ヤマメ大 | × | × | ○ | ○ |
| イワナ小 | × | × | ○ | × |
| イワナ中 | × | × | ○ | ○ |
| イワナ大 | × | × | × | ○ |
| ニジマス小 | × | ○ | × | × |
| ニジマス中 | ○ | ○ | × | × |
| ニジマス大 | ○ | × | × | × |

## 道路和重要地点

熟悉道路对游戏的进程很有帮助，游戏中的场景并不多，大家可看地图。1为空野家，游戏最初的场所，从空野家向上，可来到瀑布（也就是垂钓点A）。往左出来可来到2区，这里有西瓜地和地藏菩萨等。捅掉2区的蜂窝后来到3区，这里有风筝之丘和捉虫点A、B。一路向上来到4区龙神池，这里要到下旬研究生纱织出现后才能进入，此地有垂钓点C、D。再向上就来到了5区，天边山脚，这里有个蜂窝，在早上11点前抵达这里就可进入9区天边山了，这里有捉虫点D。从地藏菩萨处向右，或在空野家到瀑布通路处的破木桥前进，可来到6区，这里的高速公路下是秘密基地，斗甲虫就在这里进行。再前进可来到垂钓点B。垂钓点后一个场景是有向日葵的空地，很多事件都会在这里发生。后一个场景是断桥，将这里的树砍掉后就来到了地点7：向日葵田。在分支路口向左是个空地，可捉到不少虫，右边就来到捉虫点C了。再前进就是8区海边，前进到最后是风之峡。




## 捕捉昆虫

在游戏的第一天晚上，主角便能够获得捕虫装备，然后进入菜单画面就可以装备捉虫网了，之后可使用其来捕捉版面内的虫子。捉到的虫会被装到笼子里，不过笼子的容量有限。装满后的虫子会被放到蓝色的储存笼里。虫子可被制成标本，制作标本时先把虫子放到纸盒里，再选取针筒，让针筒吸一些中间的紫色药水，再注射到昆虫身上就可以了。




同样的地方会出现昆虫的种类是固定的，在刷新多次后一般都能将所有种类的虫子捉齐。再次前来时可靠近虫子凭虫子身上的“NEW”标记来判断，当然也可以不用靠近而通过颜色来查看。游戏中还有一些稀有种类的昆虫，可以在叔叔家客厅书柜上的“昆虫百科”中查看到。

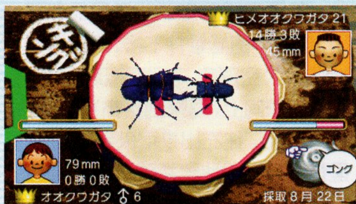
## 放风筝

拿到风筝后来到风筝之丘，在空手状态下按○键就可以放风筝了。按○键可以释放风筝的线，按×键则是收线。而要想制作下一种更高形态的风筝，就要让这次所控制的风筝达到120米以上的高度（因为只有这个高度以上，叔叔才能在他的工房附近看到风筝），因此绳索放出的长度一般要达到170米以上。要注意风筝的高度在9米以下时就会掉下来，发现高度在下降时，就要赶快调整方向（按方向键）来阻止风筝继续下降。在风筝左右摇摆时，要按下和风筝相反的左右方向键。只要能够到达指定的120米高度，之后风筝即使掉下来，也照样可以让叔叔做更高形态的风筝。按下△键就能选择是否中断放风筝的小游戏。



# 虫相扑详细解析

## 虫相扑




在秘密基地的桌子前按○键调查。之后从自己的笼子中取出甲虫放在对战台上，再敲响右下角的小锣就开始比赛了。在比赛开始前可以将手指指到自己的甲虫上按△键，这样可以增加甲虫的怒气，提高技能的发动几率，但注意按三次以上会减低甲虫的耐力。获得胜利有两种方法，一是将对方的虫子推下擂台，二是将对方虫子的耐力消耗光。胜利以后甲虫的耐力会完全回复，可以很好地进行下一场比赛。而输掉的甲虫在当天之内不能再次进行战斗。

甲虫的等级分为弱、强和王者（キング）三种。在弱级别中，可以让自己的甲虫在这里进行一定次数的锻炼，让自己低级甲虫增值。而キング级别的战斗每天只有一次，对方会出一只“KING”体型的甲虫来和你战斗。强级别中可供战斗的次数十分多，一般不是实力很强的话都会在完全胜利前败北。不过一旦打到后面逼他们上绝路，他们有时候会拿出强力的“KING”体型的甲虫。

## 虫相扑的等级

这个是游戏中隐藏的指数，简单来说，就是你当前的相扑等级。就好像你一直赢人家就叫你高手一样，这个指数是根据你胜利的总次数来决定的。这个等级不单单是一个称号性质的东西，随着你的虫相扑等级的提升，从橡树树干上能够找到的甲虫类型也会变多，体型大的甲虫出现的几率也会变高。同时对战时，对手拿出来的甲虫的实力也会相应增强，拿出的王者级别的甲虫种类也会变多。当你获胜到一定次数时，第二天早上便可提升等级了。胜利次数和等级的关系如表，8级为最强等级。

| 等级 | 胜利数 |
|---|---|
| 3 | 0～9 |
| 4 | 10～24 |
| 5 | 25～44 |
| 6 | 45～64 |
| 7 | 65～84 |
| 8 | 85以上 |

## 甲虫的交换

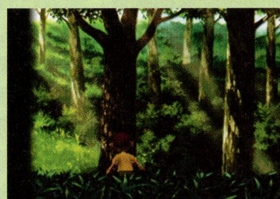



虫相扑界面里，当你取出昆虫后将其放到右边标示着“こうかん”的本子上时，就可用当前的昆虫和三个朋友手中的昆虫进行交换了。这间接提高了手中多余的蝴蝶和甲虫的价值，不过交换有两个条件。首先对方的甲虫要被你战胜过才会出现在交换列表里，其次你昆虫的价值一定要比对方昆虫的高。虫的价值以锯齿甲虫（ノコギリクワガタ♂）为基本单位，比如最强的オオクワガタ♂就值15只锯齿甲虫。甲虫之外的昆虫价值是固定的，主要是看珍稀程度，那些常见的蝴蝶什么的价值很低，而一些稀有的昆虫价值就高了，如果体型是“BIG”或“KING”的话还会有额外的价值加成。至于甲虫，当然也遵循这个规则，不过甲虫还有个胜利次数的属性，这也可以换算成甲虫的价值，一般净胜一次加0.1。由于运气关系，捉到的甲虫一般没有基地里的勇手下的大，所以要收集图鉴的话就要积攒些甲虫将对方的“KING”体型甲虫都换过来。



## 甲虫的捕捉

甲虫是比较特殊的虫子，只有拥有了甲虫，才能在秘密基地里进行虫相扑。当然，想要在秘密基地里和朋友对战首先得发生相应的事件（见攻略流程）。当可以进行虫相扑的对战后就可以在一些有着裂痕的橡树上找甲虫了。游戏中可以捉到甲虫的橡树一共有4棵（见图），你首次来到这样的树边会发生剧情，接着就可开始捕捉甲虫了。表格中○表示出现，×表示不出现，其中有些甲虫的出现对你的虫相扑等级有要求，而有些要下旬才能出现。



▶▲捕掉蜂窝后就可来到风筝之丘，同时也可在捉虫点A和B处捕捉甲虫了。



◀捉虫点C要将树砍倒后才能到达，战斗的主力一般都在这颗树上捕捉。



▶捉虫点D能够捕捉到最强大的鹿角甲虫，但能抵达这里，一般说来你已经战胜了秘密基地所有人了。

**捕捉表格**

| 甲虫名 | 强度 | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|---|
| ミヤマクワガタ♀ | C | ○ | × | ○ | ○ |
| オオクワガタ♂ | A | × | ○ | ○ | × |
| オオクワガタ♀ | C | × | ○ | ○ | ○ |
| ヒラタクワガタ | B | × | × | ○ | ○ |
| コクワガタ | C | × | × | ○ | × |
| ノコギリクワガタ♂ | B | ○ | ○ | ○ | × |
| ノコギリクワガタ♀ | B | × | ○ | ○ | × |
| アカアシクワガタ | C | × | ○ | ○ | × |
| オニクワガタ | C | ○ | ○ | × | × |
| カブトムシ♂ | A | ○ | × | ○ | × |
| カブトムシ♀ | C | ○ | × | ○ | × |

捕捉甲虫的步骤很简单，到相应的橡树旁按○键调查，有甲虫出现的话就可直接带走。不出现的话可以踢一下树然后再查看，没有的话再踢……甲虫的出现种类根据树的不同而不同，不过出现几率可不仅仅是看运气。发生见到橡树的剧情后在阿姨不在（下午2点前，晚饭后）的时候去厨房调查做饭的地方，就可以得到特制砂糖水。将砂糖水涂到橡树上，之后在早上及傍晚时去看，就会更大几率有意外的收获了。此外还可参拜小地藏庙进行“占卜”，如果“中吉”以上就可以让甲虫的出现率上升。但如果不占卜的话，就会被默认为是“小吉”那种级别的运气。占卜有个好处就是没有次数限制，你可以无限占卜直至出现“大吉”。所以最佳捉虫流程就是：先在前一天调查过的树上涂好砂糖水→占卜出“大吉”→调查橡树→踢树（期间不要离开当前场景，同时踢10次以上没出现甲虫的话一般就不会有了）。



▲占卜出大吉再去捕捉甲虫便会事半功倍。




▲调查树干没有发现甲虫的话便会出现两个选项：涂砂糖水和踢树。

# 攻略日记

## 化身为年幼的"小波谷"，体验各种乡间的美妙活动，享受大自然的魅力吧！

这是一个很久很久前的暑假的故事，

在那个夏天，我接触到了前所未有的世界。

内心的感动让我觉得，那个夏天仿佛是神带给孩子的礼物。

因为母亲要生弟弟所以来到了乡下的我，那时只有11岁。坐在父亲的车里，满是不安。然而当我看到那片靓丽的大山和满天的云彩后，我的心突然雀跃不已。打开车窗，一股凉风拂过脸庞，仿佛在告诉我，之后的体验将十分美妙。坐回车内，心中的不安已经消失了，取而代之的是一种不可思议的感觉……

### 8月1日

"大家好，我是波谷。"

在做了自我介绍后，顺利地接触到了空野叔叔一家人。以陶艺为生的空野叔叔给人的感觉十分和蔼，萌和诗也十分友善，而薰婶婶则乐呵呵地提起为我换过尿布的事。之后来到了我的房间，虽然简陋了点，但却是个不错的天地，窗外的景色




也十分不错。晚上，我从空野叔叔那里得到了捕虫套装，我的暑假便从这里开始了。

#### 今日事件 晚饭和厨房




第一天的时间比较少，不过有些常规的东西可以熟悉下。首先是晚饭竞猜，每到傍晚（天色变暗）回到家和婶婶说话，便可猜今天的晚饭是什么。然后在晚饭过后再找婶婶对话就可得到答案。晚饭过后在厨房也有不少好事，调查冰箱可选择饮料来喝。而调查浴室的门，更可进去洗澡哦。

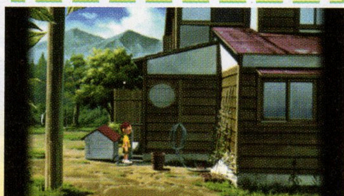
### 8月2日

"波谷君，你喜欢花吗？"

早操过后，吃完早餐的婶婶突然这样问我，在听到了我的肯定回答后她将养育牵牛花的任务交给了我。趁着闲暇时间，我在周围走了一下，这片从未接触过的土地给了我十分不错的感觉。在高速公路下，我遇到了一个神秘的老伯，此外还发现了一个秘密基地，里面布满了西瓜吃剩后的残渣。而晚饭时叔叔就谈到了自家西瓜被盗的事……

#### 今日事件 牵牛花

在早餐的询问后接到浇花的任务。花的位置就在正门出去狗屋旁左转，调查左边的水龙头就能帮牵牛花浇水了。调查花堋后可察看牵牛花的生长情况。这个任务要求你持之以恒，建议每天早上先来浇花再去冒险。坚持每天浇水的话，10号就会开花。不过之后还要继续坚持，一直到18号，这样才能让花期达到最长。这是决定结局的事件之一。



#### 今日事件 好动的波谷

如果今天傍晚前往叔叔的陶艺工房的话，会发现里面没有人。不过当你调查工房里的陶艺品时，却会把里面的陶艺品都打破……

#### 今日事件 秘密基地




今天要到达高速公路下的秘密基地，然后调查桌上的西瓜，这样晚饭时叔叔才会说起西瓜小偷的事。然后到4日，来到西瓜地就会发生西瓜小偷的事件，会遇到勇。接着再过一天，进入高速公路下的秘密基地就会遇到勇了。交谈后在6日就可遇到秘密基地的三人组。然后就可在秘密基地内进行虫相扑的比试了。

#### 今日事件 教导主任

教导主任是PSP版新增的人物，从他那里可以了解到许多关于周边地区和昆虫等的详细情况，游戏中一共可以遇到他5次。首先是2日，在高速公路下会发现他在观察昆虫产卵。3日，从高速公路下继续前进，在有向日葵的场景可遇到教导主任，这次可询问他怎么去萌的房间……4日，这次可询问的是是否将西瓜盗贼的事告诉叔叔。然后是8日，你会遇到洋子和教导主任在向日葵的场景做野外研究。12日，这次教导主任会和你讲战争方面的话题。最后是13日，他告诉波谷每个暑假的下半月他要去研修，所以他的暑假就结束了。




### 8月3日

今天在去玉米田帮忙的路上我遇到了萌姐姐和洋子姐姐，洋子姐姐似乎为没有安慰到为感情困扰的萌而自责。晚饭时，叔叔告诉我从家畜小屋可来到瀑布附近，那里是萤火虫的聚集地，不过晚上太危险而不让我去，但我却对萤火虫念念不忘。萌姐姐在练习笛子，据说是要和朋友一起在文化祭上表演，真期待啊。

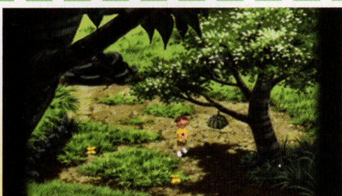
今日事件

## 玉米收获

这是今天最重要的任务之一。早上从左边大门出去直走可来到玉米地帮忙收获。收获的操作很简单，调查一下玉米末下后调查箩筐便可。全部采摘完毕后就可完成事件了，这是决定结局的事件之一。

今日事件

## 鱼竿和开拓道路（1）



早餐时从叔叔那里得知鱼竿的所在后，在叔叔家的小仓库里就能找到鱼竿（餐厅上面的门出去右转），然后就可以前往各个地点钓鱼了。同时鱼竿还有一个作用，那就是将通往风筝之丘的蜂窝给捅掉，站在蜂窝附近调查便可。要连续捅3天才能开启通路，最快的话也要到6号才能将蜂窝捅掉。

## 8月4日

今天早餐时诗很高兴地要带我去参观这里的山。在木桥边，她告诉我这是空野叔叔所建造的，而横跨的这条河叫雪之河，因为夜晚萤火虫在这里飞舞的样子仿佛飘落的雪花。在学到了地藏菩萨的占卜方法后，由婶婶替我们在向日葵边合了影。原来婶婶在嫁过来前，可是摄像师啊。接着诗回去了，却叫我去看守西瓜地……而在西瓜地，我遇到了西瓜小偷，眼看就要被发现时，森林狼的喊叫却化解了危机。




今天最令人高兴的还是吃到了不少美食，不但下午在厨房里吃到昨天采集下来的玉米，晚上还有刨冰吃，真是美妙啊。

今日事件

## 和诗的约会（1）

是决定结局的事件之一，同样也是剧情事件。先从左边出口来到桥边，然后前进到地藏菩萨处。剧情完毕后向右一直前进，经过钓鱼点B到达向日葵处，在最后的几个场景便可将剩下的事件发生掉了。今天拍的照片婶婶会在以后给你。

## 8月5日

早上大家又谈到了萤火虫，晚上叔叔就为了讨论是否阻止萤火虫在其他地方繁殖而开会。虽然叔叔叮嘱我说晚上他不在时不可以去瀑布看萤火虫，但我心里却觉得这可是个绝好的机会啊。晚饭吃好后我直奔瀑布而去，瀑布旁萤火虫飞舞，果真像飘落的雪花一样美丽呢。

今日事件

## 萤火虫

由于叔叔晚上不在，所以波谷能够前往瀑布去观赏萤火虫。从畜牧小屋一路前进不久就到了瀑布，在这里能够看到很多萤火虫，这也是惟一一次捕捉萤火虫的机会，不过代价就是第二天起不来做早操了。今天捕捉了萤火虫的话，第二天早上和婶婶说话，便可以得到王冠体型的大萤火虫。

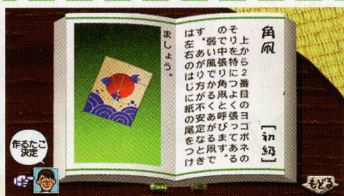


## 8月6日

今天是广岛的和平纪念日，早上的电视里会播放相关的报道。在秘密基地里，我认识了秘密基地的成员。老大勇君是五年生，感觉很成熟。胖君是四年生，性格外向，他竟然喜欢萌姐姐。年纪最小的眼镜君性格就很腼腆，他是诗的同班同学。最近叔叔都守在西瓜地里，基地成员们又怕我去告密，所以他们都躲在基地里斗甲虫了。

今日事件

## 放风筝



如果你坚持每天都去捅蜂窝的话，那么今天应该就能将蜂窝捅落来到新地区了。在这里能够到达放风筝的山丘，去过以后，第二天就会听叔叔谈起风筝百科书。以后在客厅书柜中查看风筝百科书，打开书后，左下角显示叔叔的头像的话说明你可以制作这个风筝，确定之后再到工房找叔叔就可以开始制作，每个风筝的制作要花两天的时间。拿到风筝后来到风筝之丘，在空手状态下按◯键就可以开始放风筝，将当前风筝放到120米后就可请叔叔制作新的风筝了。注意在获得新的风筝后，要在道具画面中选择好新的风筝后才能开始放新的风筝。

今日事件

## 捉甲虫



今天是和秘密基地同伴见面的日子，同时今天也能够开始甲虫战斗了（如果你是2周目游戏继承了甲虫的话便可很轻松，否则的话就要来到捅下蜂窝开启的新地点，找那两颗有裂缝的橡树看看是否能获得甲虫了）。接着晚饭时会谈到甲虫的食物，然后趁婶婶不在的时候调查厨房就能获得砂糖水了。至于详细虫相扑的情况，可见前面的具体分析。

## 8月7日

今天在山上遇到了萌姐姐，为了感谢教她吹奏笛子的人，她要制作一个有特别意义的礼品，所以特地在这里采集制作花饰用的鲜花。交谈时她还告诉我，她十分喜欢这里的天空，并躲在树阴下感受森林里吹来的风。不过每次当她想永远待在这里的时候，婶婶就会出现将她拉回去。

今日事件

## 制作花饰




重要事件，发生此事件的必要条件是你已经将蜂窝捅掉。这样今天来到新区域后就会和萌相遇了。剧情后就开始摘花，调查场景中的黄色小花后和萌对话，然后再去采摘就可。全部采完就可完成此事件。

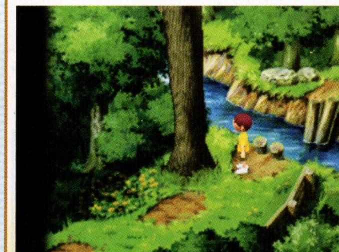
## 8月8日

今天终于可以进入了萌姐姐的房间了。我和她谈论起了学习，她喜欢国语和美术，却讨厌教导主任教的英语。她还告诉我，傍晚从房间里的窗户可以看到十分美丽的景色。到了傍晚一看，果然如此，夕阳仿佛南国岛屿的紫色花一样，艳丽地开放在云彩之间。

夜里萌依旧在吹奏笛子，那种音乐蔓延在安静夜晚的感觉十分不错，从她那里得知今天是鹭之乡的花火大会。透过自己房间的窗户，我看到了无数绽放的烟花。

今日事件

## 开拓道路（2）

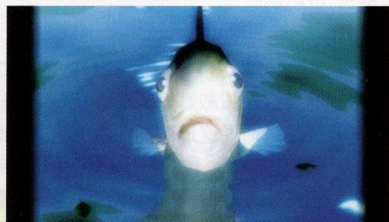



今天早上叔叔会离开工房在附近砍柴，对话后得知斧子太旧了，将被放到储藏室里去。然后在9日就能在储藏室（放鱼竿的房间）得到斧头了。取得斧头后前往向日葵所在的下一个场景，那里有个断桥，调查旁边的树就可砍树。这个行动也需要每天一次，花5天的时间，最快在12号能将树给砍倒。注意，不在13号前将树砍倒的话会漏掉事件。

## 8月9日

今天在池塘边，遇到了超大的鱼，晚上将这个告诉叔叔后，他告诉我这是池塘的主人，想要钓起来的话得有特制的鱼漂。

今日事件



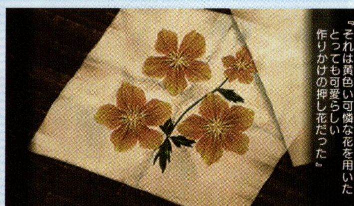
### 钓大鱼

今天路过水池（钓点B）的话会发生遇到大鲑鱼的事件。接着在晚餐时叔叔就会说起可以帮你制作专门钓它的鱼漂，不过需要动物的毛做材料。此时出门调查门口那只狗就可拔得狗毛成为材料了，接着就是在第二天早上到叔叔的工房制做特制饵。10号就给狗毛的话，花两天的时间，最快在12号可得到特制饵。之后就可以去钓超大鲑鱼了，如果在钓点B看不到超大鲑鱼，可以来回切换场景直到它出现为止。

## 8月10日

今天牵牛花终于开放了，婶婶为此拍照留念。

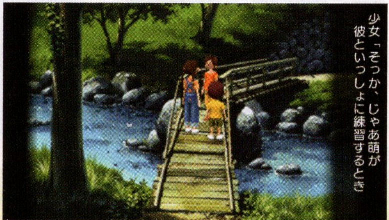
在空野萌姐姐的房间，看到了还没完成的花饰。晚上，她告诉我，她正在写非常非常重要的信件。




## 8月11日

今天萌姐姐去鹭之乡寄信，和婶婶交谈中得知，她也知道姐姐在做什么。晚上，仿佛为了纪念这个日子，大家穿起浴衣放起了烟火。

今日事件




### 洋子姐姐

从3号起，在左方门外的桥上，就能陆续见到萌的好朋友洋子了，不过遇到她也说不上两句。今天她得知姐姐去寄情书后会赶紧跑出去阻止。而后在15、16日分别会在桥边遇到洋子，这次她会询问你不少关于城市的情况，还告诉你她以后一定要住到城市去。遇到洋子的几次事件，日记里都会记录。

## 8月12日

今天是三年前去世的哥哥的忌日，早上有和尚来做法事。不过法事完毕后却发现和尚十分风趣，还对我说起了英文。晚上萌姐姐没有吹笛子，她告诉我，有的时候会想沉浸在风声和虫鸣中静静地思考……

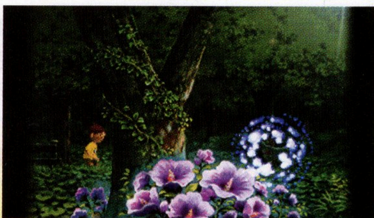
## 8月13日

今天终于将树砍掉，可以去风之峡了。晚餐时，诗会谈到云彩的形状。这时叔叔说风之峡能看到的云彩是最多的。然后就受到了诗妹妹的邀请，明天两人一起去风之峡。

今日事件

### 日本狼事件（1）

日本狼事件可说是游戏中最复杂的事件了。砍倒了树的话，13号从这里前往森林就会遇到蓝光幽灵。然后在19号再次来到这里，又会遇到蓝光幽灵。当你在19号遇到过幽灵的情况下，20号从地藏菩萨处向左走，在草原上又会遇到这个幽灵，不过会发生它舔食主角掉下的糖水罐子的剧情。这三个事件每一步对时间的要求都很苛刻，错过了就没有了，所以要求你一定要在13号把树给砍倒。



## 8月14日

今天是战争结束纪念日，庭院里的婶婶告诉了我很多她所经历的战争的往事。根据昨天的约定来到向日葵田，诗说到死去的哥哥最喜欢向日葵了，而那个八音盒也是他留下的。虽然跟诗不免斗嘴，但最后，我还是告诉了诗，我也很喜欢向日葵。在风之峡，跑累的我们就坐在这里观察云彩。我看到了很多样子奇怪的云彩，甚至有的云彩竟然跟妈妈的样子很像，是我想家了吗？

今日事件

### 风之峡事件

比较重要的剧情事件，这个事件的触发条件就是你将树砍下打开了通路，否则是去不了风之峡的，这个事件也就不会发生了。从断桥处前进，在蜂窝、向日葵田，海边和最后的风之峡都会发生事件。其中两人的交谈十分有趣。




今日事件



### 大哥哥

PSP版的新增角色。在早期3、4日的时候，从家畜小屋前进，来到断桥后可以见到大哥哥。不过真正发生剧情要到14日，在桥边和哥哥对话，他会带你来到看板前，这里有个正在孵化的茧。然后大哥哥会和你约定明天一起过来看羽化的过程。然后在15日，和大哥哥交谈后去调查西瓜地旁的看板，调查茧后发现即将羽化。赶到大哥哥处和他对话，然后就会发生蝴蝶羽化的事件，这里有十分漂亮的动画可看。最后在26日大哥哥还会出现一次。

## 8月15日

今天大家去参拜哥哥的坟墓，我一个人留守在家。客厅里的电视，播映的还是战争结束纪念日相关的节目。于是我就到处闲逛，幸运的是在海边捡到了奇怪的石头。晚饭时从叔叔那里得知，这竟然是鲸鱼的耳骨。当鲸鱼死亡时，耳骨会最先脱离身体，然后被海浪冲到岸边。这些骨头可能代表了从陆地进化到海洋的生物，对大地的依恋吧。

今日事件




### 鲸鱼耳骨

今天惟一的事件，再次前往风之峡，来到和诗约会中的海边再向右走，在告示牌处会捡到奇妙的石头。晚饭时叔叔就会谈起相关的话题。

## 8月16日

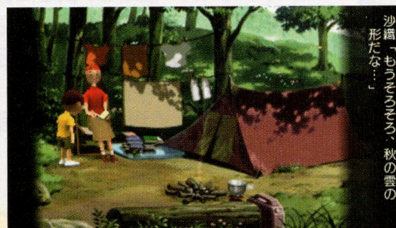
叔叔将制作好的秋千放置在了庭院里，和大家对话后就可以荡秋千了。再次来到向日葵田闲逛的我，意外地遇到了婶婶，她帮我以向日葵为背景拍了照片。晚餐结束后，叔叔告诉我，庭院里的牛最近老是发出焦躁不安的叫声，是什么要发生了吗？

## 8月17日

早晨，大家谈起了每年这个时候来这里进行自然研究的姐姐，她会来家里借浴室。于是我在森林发现了神秘的照相机，而在龙神池内部，还看到了红色的帐篷。这些仿佛都是随着姐姐一起到来似的。

今日事件

## 纱织姐姐




今天在风筝之丘的区域，你可以看到照相机，经过时会被闪到。继续前进，你会发现原先无法前进的地方现在被架上了桥，可以来到龙神池的另一边了，在这里发现了帐篷。发生了这两个事件后，你在18号再次前往照相机处，就可以见到红衣服的女大学生纱织了。交谈后在19号前往帐篷还可以见到纱织，对话中得知了日本狼的情报。同时也可以得到第一天在照相机边被照到的照片，之后去调查照相机就可以自己摆造型拍照了。第二天对话两次，第二次时纱织便会将你前一天拍的照片拿给你。

今日事件

## 天边山秘道

如果你的实力和运气都不错的话，今天应该就能在虫相扑中看到勇拿出他那只胜了100次的王者体型的独角仙了。如果你在今天战胜这只甲虫的话，他便会宣告明天带来自己的秘密武器。到了第二天，在战斗界面选择王者等级的话他便会拿出看家昆虫螳螂，螳螂的招数十分厉害，不过却不会回复体力，用车轮战可轻松搞定。然后勇便会告诉你秘密通道的所在。每天早上快速通过秘密小道就可以在登山道关闭前抢先登上天边山的顶部。

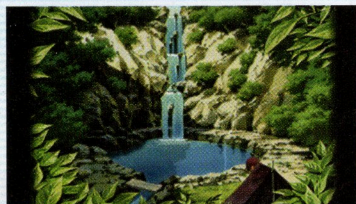



## 8月18日

在神秘的照相机旁，我遇到了传闻中的纱织姐姐，她自我介绍是仙台太学自然系的学生，而设置照相机是为了照下日本狼的身影。同时明天到她的帐篷来的话，会有有趣的东西看。

萌姐姐的回信终于来了，不过萌姐姐却十分失落地待在房间里……连晚饭都没吃。

## 8月19日



萌姐姐受到了打击而依旧烦恼中，仿佛自己的希望和梦想都不会有好结果。她的好友洋子也十分担心她。

在纱织的允许下，我参观了帐篷内部，里面有好多书和植物的素描。趁着纱织姐姐不在自动照相机旁时，我偷偷用照相机拍了几张相片。晚上，婶婶给了我之前所拍摄的照片，都拍得不错。

今日事件

## 爆竹炸蚂蚁

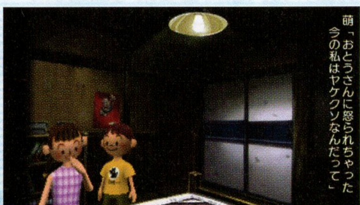
今天早上秘密基地也没有人，顺路经过去一下秘密基地可获得爆竹。然后在家到桥边的门旁那个诗妹妹经常观看蚂蚁的地方调查，主角会用爆竹炸蚂蚁。当然今天不去拿以后也有机会，具体的时间是19、21、23、25日这几天的早上。

## 8月20日

早上萌和叔叔婶婶对话，表示自己不准备继续上学了，要回到这里来参加工作。虽然叔叔觉得匆忙做决定最后一定会后悔，但还是默许了萌的决定，毕竟叔叔自己之前也依然做了定居在这里的决定。

晚上，纱织姐姐竟然到叔叔家来了，不过是来借浴室，冒失的我不小心闯了进去……

## 8月21日




诗竟然发现了我昨天闯浴室……来到龙神池边，发现空中的蜻蜓变得多起来，仿佛在告诉我回家的时间快要到了。和纱织交谈，她回忆起了小时候被救的情形，那天也像今天一样飞满了蜻蜓。纱织上山时和父母失散了，饥寒交迫的她坐在石头上哭泣。不过这个时候听到了日本狼的喊声，吓得她朝惟一有光的地方跑去，于是便碰到了救助队。可以说日本狼是她的救命恩人呢。

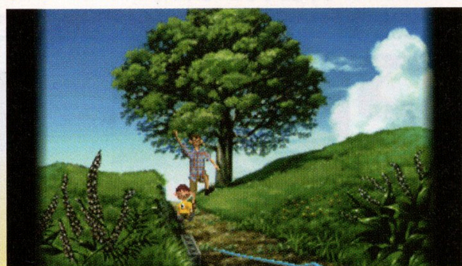
晚餐后，萌姐姐竟然叫我一起去澡堂，并在浴室里告诉了我她失恋的事，不过我却脸红着昏倒在了浴缸室里……

## 8月22日

今天是叔叔婶婶的结婚纪念日，说到这个，萌也开朗了不少。早上诗和萌还在电视前赶做结婚礼物。为了庆祝这个日子，晚餐是两大盘极品寿司。过后叔叔婶婶拿着两人的礼物，很高兴地说这是他们一生的宝物。此时萌很感慨，也想要自己的礼物，并谈到了教导主任在战争时将自己最重要的东西埋在后山的事，如果能见到那就好了……

今日事件

## 蛇皮



在去地藏菩萨处的途中会遇到蛇，害怕得逃走时叔叔出现了……切换一个场景再回来就可以捡到蛇脱的皮了。然后来到纱织处，她会就这件事和波谷交谈并亲波谷一下。

今日事件

## 日本狼事件（2）

发生了纱织姐姐讲日本狼的故事的事件和遇到蓝光幽灵的三个事件后。再次过来（另一天）和纱织姐姐对话，会触发灵感，想到在自动照相机旁放糖水吸引狼。放了之后糖水会消失，还想捉虫就要在厨房重做。然后在23日到照相机前你会发现糖水不见了。最后在25日，纱织便会带着日本狼的照片来家里感谢波谷了，同时还可获得日本狼的照片。




## 8月23日

在山洞里看到神秘的书，想到了姐姐的话，便将这书带给了她。晚餐时，萌姐姐将书中的信件读了出来，信上表达了一名青年在战争这个巨大的压力下，坚持学习英语的决心。

今日事件

## 萌姐姐的心结




昨天晚上讨论最重要的东西时，萌姐姐谈到自己的老师说过有人将自己最重要的东西藏在山里。然后你来到龙神池的瀑布，可将上方的防空洞内的古书带回来，然后在晚饭前跑回家交给萌姐姐。在之后的晚餐时会发生事件。

## 8月24日

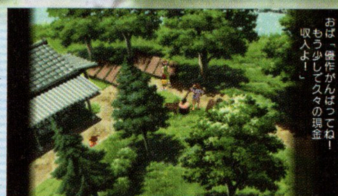
由于书中信件的启发，萌姐姐对自己之前的冲动举动感到后悔，并决定坚强起来。叔叔告诉我，明天就要开始生火制造陶器了。

## 8月25日

早饭时大家谈论起了天气，貌似从我到来后还没下过雨呢。今天到了将制作完成的陶艺品做成成品的时候了。傍晚，来到工房后面参加叔叔点火仪事，十分壮观。晚餐后还听到他吟唱诗歌呢。

## 8月26日

今天一整天叔叔都十分忙碌，早上在砍柴，下午还要照看锅炉，一天都不在工房内。傍晚，终于完工的叔叔累得躺在了草地上。




### 今日事件 雨后彩虹

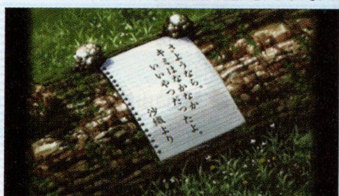
到达秘密基地的高速公路下会发生下雨的事件，这里有CG动画，过后在场景内的天空上会出现彩虹。今天以后来到秘密道路的巨大杉树前，主角会倾听杉树下的水流声。

## 8月27日

纱织姐姐告诉我，明天她就要下山回学校了，我突然间感到十分伤感。

## 8月28日

前往纱织姐姐的帐篷处，此时她已经离开，帐篷也不在了，只留有一封和我告别的信。在向日葵旁边又遇到了教导主任，他得知研究生是个漂亮的姐姐时很后悔没有早点回来。



晚上我发烧了，我问婶婶，大家会这么关爱我，是否因为将我看做了死去的哥哥。婶婶告诉我，完全没有这回事，众人会这么做的惟一原因是大家都十分喜欢我。

## 8月29日

由于回家的时候快到了，今天在秘密基地，大家都向我道别了。勇告诉我，他毕业后也将要到都市去，因为他家里把田都给卖掉了。晚上接到电话，大家都恭喜我多了个弟弟。晚上，我做了个很悲伤的梦，梦里，所有的向日葵都被破坏了……

## 8月30日

早餐时诗妹妹似乎有些话想说，之后便见不到她的踪影了。在门口找到了她的头巾。傍晚，在向日葵田见到了诗。原来，她只是想摘朵向日葵给我做礼物。晚上，婶婶告诉我她的两个女孩都是十分好的孩子，所以她身为这个家族的一员感到十分幸福。当然，在这个暑假里面，我也感受到了这份幸福。

### 今日事件 寻找诗



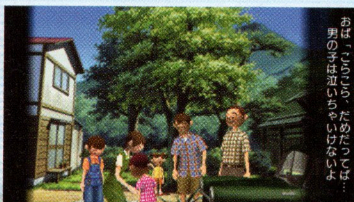

固定事件，不用刻意到处跑，只要在黄昏时候到达向日葵田就能见到诗了，然后对话两次后离开就可。

### 今日事件 早操印章

如果你之前晚上去看萤火虫的话，6号的早操印章便会空着。而当你将书给了萌后，今天晚上去和萌姐姐对话，她会把你空缺的那个早操印章被补上。

## 8月31日

早餐完后父亲便来接我了，一想到要和大家离别了，眼泪就忍不住掉了下来。再见了空野一家，再见了我的暑假……这个夏天我永远不会忘记的。




## 通关后

在PSP版《我的暑假》中，通关后的记录还有很多作用。你可以在标题画面选择"夏休みの思い出"，然后选择已通关的存档，查看完成的日记绘画、昆虫标本、风筝、持有物和结局画面。此外你选择"お気に入り"选项的话，可以指定三只甲虫继承到在你下次重新游戏时，这样在虫相扑中便有利多了。

夏休みの思い出
絵日記
昆虫標本＋虫かご
凧
持ちもの
エンディング
お気に入り



## 日记、事件和结局




就寝时拉动左边的绳子，便会书写日记，将当天发生的重要事件以图文的形式记录下来。不过遗憾的是每次只能记录一件事情，而每天能够进行的事件却十分多，最后记录哪件事情却是完全随机的……不过不要紧，这也增加了大家重复游戏的动力啊。不管怎么说，游戏流程消耗的时间并不可怕，为了全日记而玩个二、三周目也不是件费劲的事。在下面攻略的主流程中，我们会详细介绍每天能够完成的事件，其中大部分事件仅限当天完成，而有的事件可以晚一两天。虽然事件十分多，但游戏中最重要的事件只有15个，分别是：

1. 让牵牛花开放时间最长。
2. 帮忙收获玉米。
3. 4日与诗约会的事件进行到最后。
4. 发生帮萌摘花的事件。
5. 发生并完成和诗前往风之峡的剧情。
6. 找到洞内的书信并带给萌。
7. 捉到萤火虫。
8. 虫相扑内战胜螳螂。
9. 钓到超大鱼。
10. 来到天边山顶。
11. 看到雨后的彩虹。
12. 收集到所有的风筝。
13. 找到蛇皮。
14. 获得日本狼的照片。
15. 最后一天找到诗。

根据你完成这15个事件的情况，游戏有5个结局。每完成3个事件，便会让结局等级提升1级，完成了13个事件的话，就能看到最好的结局了。

最后，为了让大家都能达成最好的结局，下面将每天要做的事情例举一下，以免遗漏事件。有些事件来不及的话留到第2天也可，但日本狼的事件不行。风筝放到120m后可捅蜂窝回家立刻叫叔叔做新的，但有时候他不在工房，有时候总时间来不及，中间的过程就不例举了，在29号前得到所有风筝就可以了。

### 8月2日

- 帮牵牛花浇水。
- 进入高速公路下方的秘密基地并调查桌子。

### 8月3日

- 帮牵牛花浇水。
- 进储藏室拿钓鱼竿，去捅蜂窝。
- 帮忙收获玉米。

### 8月4日

- 帮牵牛花浇水。
- 去捅蜂窝。
- 和空野诗约会，到向日葵空地。
- 在西瓜地遇到勇。

### 8月5日

- 帮牵牛花浇水。
- 去捅蜂窝。
- 在秘密基地和勇相遇。
- 夜里去查看萤火虫。

### 8月6日

- 帮牵牛花浇水。
- 去秘密基地对话，晚上制作砂糖水。
- 去捅蜂窝，来到风筝之丘，捉甲虫。

### 8月7日

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。

- 调查书架，去工房制作风筝。
- 去风筝之丘帮空野萌摘花。

**8月9日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 遇到大鲑鱼。晚饭后去拔狗毛。
- 将风筝放到120m，捅蜂窝回去调查书架，去工房要求做新的。

**8月10日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 去断桥处砍树。
- 坚持浇水的话，牵牛花会在今天开放。
- 拜托叔叔制作鱼漂。

**8月11日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 去断桥处砍树。

**8月12日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 去断桥处砍树，将树砍倒。
- 拿到专用鱼漂，将大鱼给钓上来。

**8月13日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 遭遇蓝光幽灵。

**8月14日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 和诗去风之峡。
- 和家后方的破木桥上的大哥哥对话。

**8月15日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 和大哥哥对话，来到告示牌处调查茧，再回去对话。
- 前往海边捡鲸鱼的耳骨。



**8月16日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。

**8月17日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 在风筝之丘区域发现照相机和红色的帐篷。

**8月18日**

- 帮牵牛花浇水。
- 战虫相扑。
- 和自动照相机旁的纱织对话。

**8月19日**

- 战胜螳螂，获知去天边山的秘道。
- 在森林处遇到蓝光幽灵。
- 去纱织帐篷，对话多次得到照片并调查帐篷内部。回来时调查自动摄影机拍照。

**8月20日**

- 从地藏菩萨向左走，在空地上会蓝光幽灵。
- 从秘道上到天边山顶。
- 和帐篷旁的纱织对话。

**8月21日**

- 和帐篷旁的纱织对话。

**8月22日**

- 去地藏菩萨处途中遇到蛇，切换场景后捡到蛇皮。
- 和帐篷旁的纱织对话。去照相机旁放砂糖水。

**8月23日**

- 发现自动照相机前的糖水不见了，和帐篷旁的纱织对话。
- 去龙神池瀑布洞穴里将书拿回来，并赶在白天交给萌。

**8月25日**

- 傍晚参加叔叔的点火仪事。

**8月26日**

- 今天应该拿到日本狼的照片了。
- 去秘密基地，发生下雨事件。

**8月27日**

- 和帐篷旁的纱织对话，她会告诉你她要下山回学校了，主角感到十分沮丧。

**8月30日**

- 找到诗。




## 昆虫大图鉴




▲有些昆虫的出现率超低，想一次游戏全收集，得花很多精力。

游戏中可捕捉的昆虫种类非常丰富。PSP版在原作的基础上，将昆虫的种类增加了1倍，让收集的味道更加浓厚。这里我们将所有昆虫的捕捉时间和地点例举一下。其中捕捉时间并不限定，但有些地方只有中旬和下旬才能到达。而捕捉地点每有特殊说明，指定的都是一个范围，在这个地区内都有可能捉到。

| 编号 | 昆虫名字 | 时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| 1 | アゲハチョウ | 上旬 | 秘密基地 |
| 2 | キアゲハ | 上旬 | 陶艺工房 |
| 3 | クロアゲハ | 中旬 | 向日葵田 |
| 4 | モンキアゲハ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 5 | オナガアゲハ | 上旬 | 龙神池 |
| 6 | カラスアゲハ | 上/下旬 | 风筝之丘 |
| 7 | ミヤマカラスアゲハ | 下旬 | 天边山 |
| 8 | ジャコウアゲハ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 9 | アオスジアゲハ | 中旬 | 向日葵田 |
| 10 | ミカドアゲハ | 上旬 | 工房旁砍柴处 |
| 11 | ウスバシロチョウ | 中旬 | 向日葵田最左边花园 |
| 12 | モンキチョウ♂ | 上旬 | 空野家 |
| 13 | モンキチョウ♀ | 上旬 | 西瓜地 |
| 14 | キチョウ | 上旬 | 空野家 |
| 15 | ヒメシロチョウ | 上旬 | 空野家 |
| 16 | モンシロチョウ | 上旬 | 空野家 |
| 17 | エゾシロチョウ | 中旬 | 日葵区 |
| 18 | ツマグロキチョウ | 上旬 | 高速公路 |
| 19 | スジボソヤマキチョウ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 20 | スジグロシロチョウ | 上旬 | 垂钓点C |
| 21 | ミヤマモンキチョウ | 下旬 | 天边山顶 |
| 22 | クモマツマキチョウ | 下旬 | 天边山顶 |
| 23 | ヒカゲチョウ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 24 | クロヒカゲ | 上旬 | 古井旁 |
| 25 | サトキマダラヒカゲ | 上旬 | 地藏旁的小道 |
| 26 | ベニヒカゲ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 27 | クモマベニヒカゲ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 28 | ジャノメチョウ | 上旬 | 工房附近 |
| 29 | ヒメジャノメ | 中旬 | 日葵最左花园 |
| 30 | ミドリヒョウモン | 上旬 | 瀑布 |
| 31 | ツマグロヒョウモン | 上旬 | 西瓜地 |
| 32 | メスグロヒョウモン♂ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 33 | メスグロヒョウモン♀ | 下旬 | 龙神池 |
| 34 | アカタテハ | 中旬 | 风之峡 |
| 35 | キベリタテハ | 上旬 | 捉虫点1 |
| 36 | ヒメアカタテハ | 上旬 | 陶艺工房 |
| 37 | キタテハ | 上旬 | 空野家 |
| 38 | ヒオドシチョウ | 上旬 | 湖瀑布旁 |
| 39 | エルタテハ | 中旬 | 龙神池 |
| 40 | シータテハ | 下旬 | 龙神池 |
| 41 | ルリタテハ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 42 | クジャクチョウ | 下旬 | 天边山顶 |
| 43 | オオムラサキ | 下旬 | 通往天边山的密道 |

| 编号 | 昆虫名字 | 时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| 44 | コムラサキ | 上旬 | 向日葵地1 |
| 45 | スミナガシ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 46 | オオミスジ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 47 | コミスジ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 48 | イチモンジチョウ | 上/下旬 | 风筝之丘 |
| 49 | オオイチモンジ | 上旬 | 空野家 |
| 50 | ゴマダラチョウ | 上/下旬 | 风筝之丘 |
| 51 | サカハチチョウ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 52 | テングチョウ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 53 | アサギマダラ | 下旬 | 天边山 |
| 54 | ウラギンシジミ | 上旬 | 秘密基地 |
| 55 | キマダラルリツバメ | 中旬 | 向日葵田 |
| 56 | ウラクロシジミ | 中旬 | 天之峡 |
| 57 | オオミドリシジミ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 58 | メスアカミドリシジミ♂ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 59 | メスアカミドリシジミ♀ | 中旬 | 龙神池 |
| 60 | キリシマミドリシジミ | 中旬 | 照相机所在地 |
| 61 | ヒメシジミ | 上旬 | 垂钓点B |
| 62 | ゴイシシジミ | 下旬 | 通往天边山的密道井旁 |
| 63 | スモモシジミ | 上旬 | 向日葵空地 |
| 64 | クロシジミ | 上旬 | 家畜小屋 |
| 65 | シルビアシジミ | 中旬 | 向日葵田最左边花园 |
| 66 | トラフシジミ | 中旬 | 龙神池 |
| 67 | ミズイロオナガシジミ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 68 | アカシジミ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 69 | ベニシジミ | 上旬 | 西瓜地 |
| 70 | ルーミスシジミ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 71 | ミドリシジミ | 上旬 | 风筝之丘 |
| 72 | ハヤシミドリシジミ | 中旬 | 龙神池 |
| 73 | アサマシジミ | 下旬 | 通往天边山的密道 |
| 74 | ヤマトシジミ | 中旬 | 龙神池 |
| 75 | ツバメシジミ | 上旬 | 垂钓点B |
| 76 | アオバセセリ | 上旬 | 西瓜地 |
| 77 | キマダラセセリ | 上旬 | 龙神池 |
| 78 | ヒメキマダラセセリ | 上旬 | 秘密基地 |
| 79 | ダイミョウセセリ | 上旬 | 风筝之丘古井旁 |
| 80 | ギンイチモンジセセリ | 上旬 | 向日葵空地 |
| 81 | ミヤマクワガタ♂ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 82 | ミヤマクワガタ♀ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 83 | オオクワガタ♂ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 84 | オオクワガタ♀ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 85 | ヒラタクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 86 | コクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |

| 编号 | 昆虫名字 | 时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| 87 | ノコギリクワガタ♂ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 88 | ノコギリクワガタ♀ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 89 | アカカシクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 90 | オニクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 91 | カブトムシ♂ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 92 | カブトムシ♀ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 93 | スジクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 94 | ヒメオオクワガタ | 上/中/下旬 | 虫相扑交换到 |
| 95 | ヘイケボタル | 5日晚 | 萤火虫事件 |
| 96 | ムカシトンボ | 下旬 | 龙神池 |
| 97 | ミヤマサナエ | 下旬 | 天边山顶 |
| 98 | オニヤンマ | 中/下旬 | 龙神池 |
| 99 | ギンヤンマ | 上/下旬 | 龙神池 |
| 100 | シオカラトンボ♂ | 下旬 | 龙神池 |
| 101 | シオカラトンボ♀ | 下旬 | 龙神池 |
| 102 | ナツアカネ | 上旬/下旬 | 龙神池 |
| 103 | アキアカネ | 下旬 | 天边秘道 |
| 104 | マユタテアカネ | 中/下旬 | 龙神池 |
| 105 | コシアキトンボ | 中旬 | 龙神池 |
| 106 | ベッコウトンボ | 上旬 | 垂钓点C |
| 107 | チョウトンボ | 上旬 | 空野家旁的木桥 |
| 108 | カワトンボ | 中/下旬 | 龙神池 |
| 109 | クロイトトンボ | 中旬 | 龙神池 |
| 110 | キイトトンボ | 上旬 | 钓场B |
| 111 | モノサシトンボ | 中旬 | 龙神池 |
| 112 | ベニイトトンボ | 下旬 | 龙神池 |
| 113 | トノサマバッタ | 上旬 | 秘密基地 |
| 114 | ショウリョウバッタ | 上旬 | 秘密基地 |
| 115 | クツワムシ | 下旬 | 龙神池 |
| 116 | クサキリ | 上旬 | 破桥 |
| 117 | ハヤシノウマオイ | 中旬 | 地藏菩萨 |
| 118 | キリギリス | 上旬 | 地藏菩萨 |
| 119 | エンマコオロギ | 中旬 | 天边山脚 |
| 120 | クサヒバリ | 下旬 | 空野家 |
| 121 | スズムシ | 中旬 | 地藏菩萨 |
| 122 | マツムシ | 中旬 | 龙神池 |
| 123 | ニイニイゼミ | 上旬 | 风筝之丘下面场景的树上 |
| 124 | アブラゼミ | 上旬 | 捉虫点B旁的树上 |
| 125 | エゾゼミ | 上旬 | 风筝之丘下面场景的树上 |
| 126 | ヒグラシ | 上旬 | 工房旁的树上 |
| 127 | ミンミンゼミ | 上旬 | 捉虫点B旁的树上 |
| 128 | ツクツクボウシ | 下旬 | 空野家上方的瀑布边 |



# 《恐怖惊魂夜2 底虫村篇》剧情小说

文 浪速裕次郎、古手梨花

## 送迎船

驶出口袋状的港湾，就是真正的海了。

"湖"的拘束感一扫而空，脚下的船如同漫步在仲夏夜幕上的月牙。厚重的云虽然占据了一半的天空，可阳光依旧灼人。

"好热呢。"真理扶着船舷，微微偏过头向我笑着。细亮的发丝侧扬成好看的角度，甚至让我对海风产生起异样的嫉妒来了。

"真的，这鬼天气热到不能行了。"我附和着她。

"不过呢，我觉得夏天还是热一点会比较好。"

啊？

真理看着我略微诧异的表情，很认真地发表自己独特的见解，"你看，现在被海风吹着不是很凉爽吗？"

我释然地一笑，果然像是真理的逻辑呢。

眼前的真理给我一种确确实实的存在感——这分开的一年半里，她那微笑的嘴角、俏皮的眼神从未从我梦境里消失，但比起这样面对面地在一起，梦境里的所有美好想象还是显出拙劣的苍白来。她变得更加漂亮，短裤和T恤的简单搭配反而效果出奇好地强调出身体的线条。修长的腿和在海风中飘动的美丽长发，让她的风采不逊于任何一个一流模特。而我，早已折服在这光辉之下了。

不，仅仅折服是不行的。相隔一年半的两个人好不容易可以一起旅行，一定、一定，要利用好这次机会和真理成为真正的恋人——我在心中暗暗发誓，并不自觉地叫喊出声："加油吧！"

"怎么了，透？"真理讶然地看着我。

"没、没什么。"为了掩饰内心的慌乱，我硬生生地改变了话题："我说，很惊讶吧？我们竟能够在游戏中登场。"

"你说的是雪之山庄杀人事件的那个游戏吧。"

实际上我并没有玩过这个游戏。制作厂商擅自把我设置为游戏主人公，并在游戏里被整得够呛——我实在没有兴趣看着自己在游戏里瞎折腾。又或者与其说是没有兴趣，更确切地，还是为厂商这种自做主张的行为感到怨恼。不过现在，我的怨气已经消散殆尽，并有点感谢起厂商来了。

游戏的名字叫作《镰鼬之夜》，也称作《恐怖惊魂夜》，讲述的是某个被大雪封锁的旅馆内发生的杀人事件。很少玩游戏的我还是从别人那里听说来的，游戏中的旅馆正是真理的叔叔小林二郎所经营的"雪痕"。一年半前，我和真理，以及其他几名旅游者在旅馆里确实渡过一段快乐的时光，自然也没发生过任何杀人事件。出人意料的是，这款借用了我们的名字并加以杜撰剧情的游戏竟得以大卖。以至于不久前，我收到这样一封邀请信：

非常感谢尊驾在游戏软件《镰鼬之夜》里的出演。

托您的福，游戏取得了良好的销售成绩，鄙人凭借这笔收入在三日月岛上购置了一幢名为"三日月馆"的别墅。岛上风景怡人，可垂钓、戏水。为回馈诸位的出演之恩，敬邀阁下于八月十五日至敝馆作两日一夜的短暂出游，定当全心招待，请务必光临。

如能告知出席与否，鄙人将另行通知当日详细时刻。

八月吉日<br>三日月馆当主<br>我孙子武丸

这个我孙子武丸似乎是《镰鼬之夜》的剧本作者——之所以用"似乎"，是因为我从未见过此人。除了我以外，曾在游戏里露脸的其他宿客想来也都收到了同样的邀请，可对于我而言，只要能见到真理就够了。就这一点，我要感谢这个未曾蒙面的我孙子武丸，仅此而已。

"恶趣味的游戏，我一点都不感兴趣。真理也是这么想的吧？"

"不是啊，我觉得挺有意思呢，听说市面上也蛮畅销的。"

……

预想之外的回答！我的内心不禁动摇起来，又赶紧结结巴巴地圆场："是、是吗，有机会借我玩一下吧。"

"好。"真理突然恶作剧似的坏笑道，"想不想知道罪犯是谁？我先告诉你吧……"

"还是不要了……"

虽然没有玩过游戏，但我或多或少还是从朋友那里听说过游戏的内容。游戏里的登场角色和那时在雪痕旅馆里的人几乎完全吻合，尽管性格和容貌都重新塑造过，可名字还是被完全照搬了。对于我孙子武丸竟然如此了解我们的这点，我多少有些奇怪。因为在旅馆的当晚，并没有一个叫"我孙子"的人留宿过。带着疑虑，我开口问道："我孙子武丸到底是什么样的人，你知道吗？"

"我也问过制作厂商，不过他们对我孙子的了解也是很含糊，只说他并非会社内部人员。"真理稍事停顿，又自信地接着说，"不过，我认为他一定是当时旅馆里某位宿客的朋友。你看，剧本里连我们在雪地里迷路，香山先生照顾你就职的事情都有写呢。"

连这些细节都被写进剧本，实在搞不懂我孙子到底在想什么。不过看来真理对他的印象相当不错，我只有向船上的另一名乘客——小林二郎

寻找着共同话题:“真是让人不愉快的游戏呢,小林先生不这么认为吗?”

严重晕船的小林似乎只剩下躺在甲板上的力气了:“没有的事。多亏游戏的宣传,最近前来住宿的客人越来越多了。我还想把墙壁上涂上血迹来模拟游戏里的样子哩。”

“你……你是认真的吗?”我被这对叔侄彻底击败了。

小林没有回答,只贼贼地冲着我笑。

在经营旅馆前,小林曾是公司的一名普通雇员,喜欢料理的他却始终把成为一流的厨师当作自己的人生梦想。几年前从公司辞职后,就和妻子小林今日子一起开了这家雪痕旅馆。出色的烹调手艺吸引了越来越多的游客,旅馆的生意渐渐兴隆。相映成趣的是,今日子的厨艺却委实不敢恭维。说到今日子,她今天没有同小林一道。据小林说,三天前她就和朋友出去旅游了,不然身为游戏的出演者之一,也该来享受一下才对。呃……不对!实际上,小林夫妇并没有收到我孙子的邀请函,也难怪小林之前会暴跳如雷——“为什么不邀请我?游戏的舞台就是我的旅馆啊!”他这么说着,结果还是跟着真理一起上船了。

“你们看,岛!”真理突然叫起来。

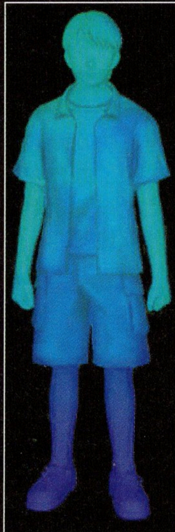
## 童谣

像是把歌川广重的浮世绘融进海水,大朵积雪一般的云彩将海岸线那端显现出来的岛屿装扮得如同富士山,不过那阴郁的氛围让我并不觉得它是个度假的好地方。等船长将我们送到那里后,还要去接下一批的来客,“又完成一批任务”的表情让船长脸色转悦,悠然地和我们搭讪起来:“我说,你们还真乐于猎奇呢,居然会来这种地方。”

“那个岛有什么不寻常吗?”

听到我的话,船长的眉眼间飘过难以置信的惊讶:“你们竟然什么都不知道!啊,这样的吗……原来如此……”几个无意义的词汇在他的嘴里打了一下转,欲言又止地缩退了回去。

“还真吊人胃口呢,是吧,小林叔。”我向小林征求着支持意见。



### 矢岛 透

Toru Yajima

性别:男性 身高:172cm 年龄:21岁

本作的主人公,21岁的大学生。一直深深迷恋着真理,本作中想通过难得的旅行机会,跟真理成为真正的恋人。平时给人一副靠不住的样子,也因此经常被真理吐槽。但在关键时刻,他也会展现出令人吃惊的推理能力。



“我只要能钓鱼就满足了,对这个岛还真没多少了解。到底有什么地方不寻常?”看出来小林对此并不太在意,但出于礼节性的,他还是向船长提出了问题。

稍事片刻,船长以略带沉重的口吻开始向我们叙述起了该岛的不寻常之处。

三日月岛,因形状酷似弦月而得名,附近的居民却习惯将它称作“天国岛”。江户时代,岛上曾有一个住着少量当地居民的底虫村,没多少岁月,村子因为某种原因废弃掉,之后就一直是个无人岛。明治时期,靠纺织业发达的岸猿家在该岛上建造了自家的别庄。这个豪门将数百名劳工召进自己的工场做工,屯积了无数家产。然而到了昭和时期,岸猿家当主岸猿伊右卫门突然热衷于“不老不死”之术。他将大批劳工派遣到世界各地,为他搜寻所谓的仙药和秘笈,但结果显而易见。于是,岸猿伊右卫门带着10人左右的家庭成员和佣人住到岛上,天天过着纸醉金迷的奢侈生活……既然金钱生不带来死不带走,岸猿就打算在晚年之时把这个岛变成自己的人间仙境——这就是“天国岛”名字的由来。

终于有一天,岛上的人们突然跟世间失去了联络。岸猿家的管帐人担心起当主的情况,于是派人上岛寻找,可发现别庄已荒废多时,包括岸猿在内的十数人也都不见踪影。由于当主的失踪,岸猿家的家业也渐渐衰败,工场和住宅都移交他人手中,剩下来的就只有岛上的别庄了。这之后,三日月岛又一直保持着荒岛的样貌,直到最近被我孙子武丸买下。

自江户时期以来,岛上就流传着古怪的童谣:

虫实挂满枝头,看上去好美味啊
可不管多么美味都不可以去吃
吃后会一生堕入人间地狱

虫实挂满枝头,真叫人无法忍耐啊
真的忍耐不了就去饱餐一顿吧
吃后就会被扔进深山

虫实挂满枝头,多迟摩毛理啊
如果你没有找到常世之国就好了
吃后就会万年永生

“这童谣听上去可真有点让人难受。”

真理的表情和评价都毫不掩饰地表达了自己内心的想法。

老实说我对于这首童谣的感觉也和真理差不多,不过转念一想,又觉得这歌词还算是有点意思,没准以后跟人谈起在这里的经历时,也可算作是一个不错的谈资。

“好记性不如烂笔头。”我自言自语道,从口袋里掏出随身带的小本子。

船长看我一副正经八百的样子,似乎也对有人对这样的童谣感兴趣而感到欣慰不已,于是一边掌着舵,一边瞅着我的小本子,把正确的汉字写法告诉了我。

确认无误地记下来后,我将小本子放回口袋中。也许是船长的热心态度让我有所触动,便和他攀谈起来。

“您对那个岛上的事情还真是了如指掌呢。”

“咳……我的曾祖母就是那个岛上出身的。直到江户时代的末期才从那个岛上搬出来,我呢,其实也没在那岛上住过,不过家里的老人倒是经常提前岛上的事情,我也多少算是知道一点吧……”

原来如此。

正当我想打听一下船长家的长辈和这座岛的故事时,刚刚还热情洋溢的船长好像换了个人一样,以一种似笑非笑的表情俯视着甲板上的我们三人,缓缓地说道:“话说回来,你们几个胆子还真是不小,偏偏会选在今天来到这岛上。”

“今天……?今天难道是什么很特别的日子吗?”

船长目不转睛地盯着我的额头,以低沉的声音断断续续地说道:“你们还真的什么都不知道吗……今天可是……镰鼬之夜……”

镰鼬之夜……这不是那个讲述我和真理在雪痕旅馆遭遇连续杀人事件的那款游戏的标题吗?也许是游戏的内容对我这个“主角”而言有些不吉利的缘故,有几次在看到电视上的广告,以及在学校里偶然听见擦肩而过的学生谈及这个游戏时,我潜意识中都会反射性地散发出一种不愉快感,就像现在一样。

我和真理不由得对视了一下,真理的脸上挂满了疑惑的神情,当然在她眼里,我大概也是一样的吧。

“那……那不是游戏软件的名字吗……怎么会?这未免也太巧了吧……”真理似乎也感觉到了一种奇特的不自然感。

不过我们再怎么问,船长都没有再继续说下去……

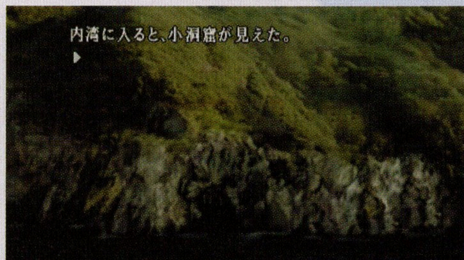
而我也不想在这个风和日丽、碧水蓝天的风景里再去触及这个话题,我深深地吸了一口海风,然后将刚才的一丝不快送出了脑海。

驶入小岛的近海后,我发现小岛在深入海面的崖壁上有一个洞窟。

“无人岛上的神秘洞窟,真是激发起人的探险欲望呢,是不是啊,透?”

还没等我说出话来,船长就把话头接了过去:“那个洞窟叫魔栖洞,里面居住这可怕的怪物呢。”

“怪物?不会吧?到底是什么样的怪物啊?”



真理的好奇心越发膨胀。

"没有人见过怪物……不对，应该说见过怪物的人都无一例外地被怪物杀死了吧。"

"这样的话，又怎么会有人知道那个洞窟里有怪物呢？"

"这个嘛……总之很多人都说在江户时代让庶虫村全灭的就是洞窟里的怪物，村子里的人一个不剩地全被怪物杀死了。"

"那么这种说法又是谁传出来的呢？"

"这……这个嘛……"

真理这种充满求知欲，又有点调皮的性格总是会给周围带来欢乐的气息，虽然有时也会耍一些女孩子特有的小脾气，但在我眼中，这却让真理显得更加可爱。

船长本想吓唬我们，却反被真理调侃一阵，那种在"继续保持严肃的表情，接着忽悠"和"干脆爽朗地大笑几声，承认自己唬人失败之间"犹豫不定的尴尬表情让我不禁和真理对视着坏笑了一阵。

几分钟后，载着我们的小艇靠近了小岛的岸边，真理还没等小艇完全停稳就兴冲冲地从船上跳到了栈桥上，对于在都市里生活的人而言，进入这样一个仿佛和人类文明社会完全脱离联系的自然世界中时，都会变得比平时更加兴奋一点的吧，充满活力的真理自然也不会例外。

能够和真理在这样一个岛上度过两天的时光，一想到这里，我心中就充满了莫名的期待。望着真理的背影，我提起甲板上的行李，踏上了三日月岛的土地。

## 神社

待船长将小艇固定在栈桥上之后，我们便暂时告别了海岸，向着此行的目的地——三日月馆进发了。

船长领着我们走进了海岸边的一条小路。小路看得出来是人为修造的，不过可能是因为常年没有多少人经过的原因，一些地方都被泥土和树上掉下的枝叶所掩盖，为了不跌倒，必须得不时地注意脚下。走了一段路之后，我才注意到，这个岛上的植被分布远比我想象中的要多得多，从我们刚才走进小路开始就一直是处于树荫的遮盖之下，在这临近中午的时候，到也能够享受到这一丝凉意。

前方一座巨大的鸟居出现在了我们的眼中，鸟居上的铭牌上刻着"网张神社"四个大字。从字迹的磨损程度来看，这座神社有着相当悠久的历史了

"这个名字，应该是当地的渔民们为了向神明祈求能够用渔网捕获更多的鱼而命名的吧。"虽然就像是小孩看图说话一样的逻辑，不过也确是合情合理的推测。

"是这样的吗？"我向身旁的船长问道，他应该知道正确的答案吧。

"嗯……这个嘛……可以这么说吧……我们先进去参拜一下比较好，凡是我送来的客人我都会让他们去参拜一下的。"

"呃？为什么？"

既然建议到达这里的客人都去参拜一下，那应该是因为这座神社有什么颇为引人如胜的典故或是特别灵验之类的原因吧，一般而言都是这样的，我想问的也就是这个。

然而，船长的回答却让我后背一凉："嗯……祈祷一下能够平安度过在岛上的这段时间吧……"

……

船长的话让我感觉有些莫名其妙……

祈求能够平安度过在岛上的这段时间？

这话的潜台词不就是"不出意外的话，我们都会在这岛上遇到麻烦"么……

"这个神社虽然现在算是荒废了，没有神官在里面把持……不过也算是这个岛曾经的守护神社了。在镰鼬之夜到来之前去参拜一下总没错。"

镰鼬之夜？怎么又是这个诡异的名字？

我们尾随着船长，穿过了仿佛随时会坍塌下来一样的鸟居，进入了神社。

鸟居的柱子上缠满了无数的蜘蛛网，更让人吃惊的是，不光是鸟居的柱子，连周围的树木上也布满了蜘蛛网，原本应该是墨绿色的树丛，竟也在蛛网的遮掩下，成了一片灰白色。

或许这个神社是因为经常没人打扫，结果弄得到处都是蛛网才因此被命名为网张神社的么……意识到对神明的不敬，我赶紧停下了这猥琐的猜想。

登上台阶，便来到了神社的本殿前。我和真理并排站在一起，准备向这里的神明拜祭，按照惯例，在向神社参拜时都会许下自己的愿望。趁这个难得的机会，我该许个什么愿呢？斜着眼瞄了一眼身边的真理，真理闭着双眼，看样子真的是在诚心地祈祷着。

我扭过头来，闭上眼睛，默念着现在心中最为强烈的愿望。

"愿神保佑我能在这次旅行中和真理结下更加亲密更加亲密更加亲密更加亲密的关系……"

参拜完后，我注意到了本殿旁边的一块石碑，上书"祭神 夜都贺波岐"几个大字。

"这个神仙的名字，以前我还从没听说过呢。"

听了我的话船长笑了笑："不知道也是正常的，土蜘蛛你应该听说过吧。"

"嗯，那是当然了。"我点了点头。"你别看我是城里人，我好歹也是生物学专业的大学生啊，野生动物可是在我研究领域内哦。土蜘蛛全长大概16厘米，以红黑色的巨大头部为特征，也被称为地蜘蛛，没错吧。"

"哦，我说到好像并不是你说的那种东西。"

……

"透，不是那种东西了，这里说的是神话里的土蜘蛛。"

"还是这位小姐见识广啊。"船长对着真理轻轻点点头。

"夜都贺波岐根据发音也写作八掬胫，意思就是膝盖底下还有八十厘米，这样理解得话夜都贺波岐也就是都知久母（土蜘蛛）的别称了。"

"根据《长陆国风土记》所记载的，土蜘蛛一般居住在洞穴里，当人来时就会躲藏起来……"真理开始进入说教模式。

"《丰厚国风土记》中景行天皇出征九州的时候就将居住在岩屋里的土蜘蛛用木槌杀死了，而在《陆奥国风土记》中，景行天皇的儿子，号称日本武尊的倭建命消灭了八只土蜘蛛……"

"……这些我还是第一次听说呢。"

"总之，透你记住古代日本有很多土蜘蛛就是了。"

还真是真理流的总结方式呢……

虽说真理在大学里专攻的是民俗学，不过我可真没想到她居然对这些民间的传说会如此熟悉。有时我还真是觉得挺佩服她的。

"不过很多学者都认为，所谓的土蜘蛛，其实指的就是过着穴居生活的原住民。"

"这样啊……可是为什么这些原住民会被当作是神一样被供奉起来呢？"

"这个嘛……"真理似乎对此也不太清楚，倒是船长将这个话题继续了下去："说起来这里的居民从以前开始就一直将蜘蛛看得很神圣了，按照他们的说法，蜘蛛就是神的使者。我小时候奶奶就说过'早上杀蜘蛛穷一辈子，晚上杀蜘蛛苦一辈子'以及诸如此类的话，可是把那时候的我吓的不行啊。"

听了船长的话，就连刚才一直都参加讨论的小林也抬起头，发表了自己的见解：

"古代的征服者们为了扩张自己的领地，总是要进行一些屠杀之类的活动吧，为了防止被征服民族的诅咒，就把被屠杀的人们当作神明供奉起来，恐怕这座神社也就是为此而修建的。"

### 小林 真理

Mari Kobayashi

性别：女性 身高：165cm 年龄：21岁

才色兼备的女主人公，透的大学同学，和透有着恋人未满的亲密关系。和透相比，她是一个值得信赖的聪明女性。尽管给人的感觉太过独立与坚强，但恰恰和透的性格很是般配。

「我孫子が参りましたら、ご紹介をかねましてお食事にさせていただきたいと思います。▶

剣の後ろに、大きな絵馬が飾られている。
髭面の武人のような人が、剣を抜いている図だ。




怎么大家都对些事这么熟悉，一时间我好像是个来日本观光的老外一般……

船长打开了本殿的门，瞬间一阵霉味袭来，熏得我一阵难受。

"随便就这么把门打开不要紧么……"我没好气地问道，随即又干咳了两声。

"没事儿，反正这里也没有神官什么的。"船长一边说着，一边走进了门内，我和真理犹豫了一下，也尾随着走了进去。

刚跨过门槛，就感觉嘴里面好像飘进了什么东西。那滋味实在是难受。

"呸呸。"一时间也顾不得对神不敬了，我赶紧把嘴里的东西吐了出来，原来是蜘蛛网。

真理也在用手和粘在头发上蜘蛛网奋力搏斗着。

"这里简直就是一个蜘蛛窝嘛。"

船长似乎是早就习惯了似的，一脸满不在乎的样子。

"小林叔，小林叔？"

回头一看，原来小林叔根本没进来，正在门口向我挥手："我就不进去了……刚才本来就有点晕船……"

嗯，不愧是长辈，做出了贤明的判断。

房间内光线很暗，我小心翼翼地往前挪着步子，心里想可千万别把这地板可踩穿了。就在这时，脚底下一阵刷刷的声音传来。

耗子？还是别的什么……

这时我突然感觉好像踩到什么东西了，低头一看……

"呜啊！"我不由得叫出声来，一只20厘米左右的蜘蛛在我脚底下蠕动着。

我心里一阵发毛，赶紧冲出门外。

"透，你去哪儿？"

正在冲出门口时，脚底下被门槛一绊，我就像被自己扔出去一样，平行飞了出去，在门外的草地上摔了个五体投地。

唉……其实我这人平时就有点儿怕蜘蛛，可没想到今天会在这黑咕隆咚的神社里遇上这么大的家伙，今天这脸算是丢大了……

正当我抬起头准备站起来的时候，远远地看到一个东西在不远的树丛中一闪而过。

之所以觉得那是一个东西，是因为它看上去有点像人，有头和人的四肢，但似乎有不太像人……皮肤很黑，移动时的样子也透出一股不自然……以前我也看过一些关于深山中"野人"的记录片，刚才那个东西就有点像野人那种感觉。

我使劲擦了擦眼睛，再看过去时，那里已经什么也没有了……

唉，没准是我给摔晕了，把路过的猴子也给当成怪物了吧。

"你搞什么啊，透！你这么夸张我都弄不清楚你蜘蛛吓着你还是你吓着蜘蛛了！真是的，女孩子面前多少也稳重一点好吧。"背后传来真理哭笑不得的埋怨声。我可以借此想象自己的丑态……

拍了拍身上的泥土，我再度走进了本殿里。

房间的最深处的台子上，供奉这一把日本刀。

我凑尽一看，刀上已经是锈迹斑斑了，但从刀鞘上残留的雕刻纹上来看，这刀应该也是有些来头，应该也就是这座神社的镇社之宝了吧。

刀后面还立这一块绘马，根据船长的介绍，这块绘马上描绘的人物是一名叫赖光的神，当我问及更具体的情况时，船长说这也是奶奶告诉他的，言外之意就是自己也不知道了。

参拜过后，我们离开了本殿。

拍掉身上的蜘蛛丝，船长指着前方不远处的一个小山丘说道："翻过那座小山丘就可以看到三日月馆。"

爬上小山丘后，眼前的景象让刚从古旧的神社里出来的我感到一阵惬意。小山丘的顶上是一片树林所环绕着的小型湖泊，从湖面上吹来的轻风着实让人畅快不已，树林的枝叶将头顶上的天空勾画成一个优美的椭圆型，与湖泊交相映衬，巧夺天空地营造出自然的如画之美。

小林似乎也陶醉于这如画的美景中。

"这个地方环境真的是没话说，湖里面肯定有不少大鱼，能在这里钓上一天肯定收获不小。"小林叔挥舞着手里的鱼竿，望向湖面的双眼熠熠生辉……

"这个湖叫伊右卫门湖，是这儿以前的地主以自己的名字命名的，不过我以前可没在这儿钓过鱼，这湖里到底有些什么东西我也不清楚。"

稍事休息，片刻之后，我们继续上路了。

## 三日月馆

"快看，三日月馆就在前面！"前方真理欣喜的喊声提醒我，三日月馆已经进入了我们的视野。

我顺着真理手指的方向望去，一排圆形的黑色墙壁盘踞在山脚下，而黑色墙壁的内部，则是一座比墙稍高一些，呈C字形的建筑物。

"那黑色的墙壁就是防波壁了，这一带时常会出现台风、巨浪之类的，那里面的建筑物就是你们要去的三日月馆。接下来你们应该可以自己去到那里，我今天的活就算是干完了，呼……最后一批船客送到，差不多该回去了。"说着说着，船长便向来时的路上返回去。

"船长，你先别走。"也许是三日月馆的奇特外形再一次让我感到一种难以名状的反常感，我叫住了船长。

"怎么了？"

"我听你刚才说的话，总觉得有些地方不太对劲。"

"怎么不对劲了？"

"什么'镰鼬之夜就要来了'，什么'你们原来都不知道了'，船长你是不是有事瞒着我们？"

"呵呵呵，我哪儿有事瞒着你们啊……家里还有些活要忙，先走了，明天傍晚我会来接你们的。"

船长就这样单方面地结束了谈话，继续往回走去，走着走着，嘴里还在小声的嘀咕着："小心点，镰鼬之夜里，那个东西会苏醒的……"

"那个东西？那个到底是指什么？"

"常世之虫……总之你们能够没事就好……"留下一些仍然让我感到不知所谓的话后，船长像是逃跑一样渐渐地消失在我的视野中。

从登上船长的船后便一直在我们身边萦绕着的似有似无的异样感觉，难道真的只是我的心理作用？

算了，船长的那些让人不明就里的念叨没准不过是他的奶奶拿来吓唬他的什么东西吧，我耸了耸肩，走下了小山丘。

十来分钟之后，我们来到了此行的目的地，三日月馆的门前。

正和我们在山丘上见到的一样，整个三日月馆都被6米以上黑色墙壁所包围着，惟一的出入口，就是我们三人面前的这座铁门。

"只要把这座大门关上，公馆就被墙壁完全包围住了呢。"小林叔以一种感叹般的语气陈述着自己的看法。

诚如小林所言，穿过大门，来到庭院内，庭院的正中央是一座看似年久失修的人造喷泉，喷泉布满了青苔以及风雨冲刷留下的痕迹，但仍然能够让人联想到这个景观在修建它的主人的全盛时期曾经有过的奢华。

"啊！"靠近喷泉的小林叔突然发出一声惊叫，一向沉着的小林会发出这样的喊声，实在是少见。

"怎么了，小林叔？"

"没什么……这年纪大了，眼睛也开始有点……"小林叔话语中夹杂着一丝颤抖，反复地揉着眼睛，对着喷泉仔细看了看，然后摇了摇头。

"这喷泉的水里有什么奇怪的东西吗？"

"嗯……该怎么说呢……好像是人脸一样的





### 小林 二郎

Jiro Kobayashi

性别：男性 身高：165cm 年龄：45岁

小林真理的叔父，前作舞台"雪痕旅店"的所有者，依靠经营旅馆为生。虽然这次没有受到我孙子的邀请，他还是跟随真理来到岛上。



东西……"

人脸？不会吧？

我凑近水池仔细瞧了瞧，喷泉中泛着黑光的水面下，几条鱼在水池里徘徊着，除此之外，并没有什么让人联想到人脸的东西。

"小林叔，你是不是把水底下的石头什么的看成是人脸了吧？"真理笑了笑，问道。

"啊啊……也许吧，可能是一路过来有些累了……"

"什么样的脸啊？不会是美女的脸什么的吧。"

明明知道真理是在调侃，可小林反而是一本正经地回答："才不是什么美女呢，脸上有很深的皱纹……而且眼睛也很小……简直就像是怪物一样的老人的脸……"

"哈哈，难不成那是你自己在水中的倒影吧，叔叔，你真是老糊涂了。"真理这么一搅和，刚刚还一惊一咋的我也忍不住噗哧一声笑了出来，小林虽然觉得有些尴尬，但似乎也默认了真理的这个解释，自嘲般地笑了起来。

绕过水池，我敲了敲有狮首装饰的铁门，等待着回音。

不一会儿，厚重的铁门缓缓地向外打开了，伴随着古旧的铁制门板在扭转时所发出的特有轰鸣声，门缝中一个身材矮小、慈眉善目的老太太探出头来。佝偻着的身躯与满头的银发是她看上去似乎是从某一本古代故事集里走出来的一样，门缝中传来的略带陈腐味道的空气，更加深了我的这一印象。一时间，我觉得让这样一位老人来为我们开门实在是有些过意不去。

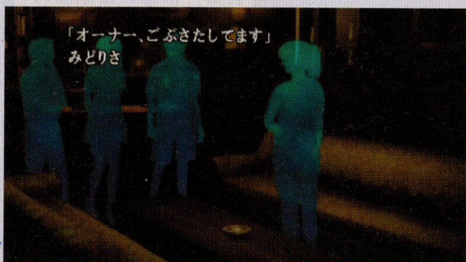
"请问你们是……？"

"你好，我们是受我孙子武丸老师邀请来的透和真理……还有这位……"

"啊啊，知道了，主人已经告诉过我几位的大名了，我是受我孙子先生委托负责管理这座公馆全部事务的菱田喜代，请多关照。"

小林也毕恭毕敬地做了自我介绍，虽然没有受到我孙子武丸的邀请，不过在菱田看来多来一个客人的话主人也会更高兴，于是很爽快地把小林也列入了客人的行列。我对这位老人的善解人意也平添了几分好感。

在菱田的带领下，我们一行人进入了三日月馆内部。




"几位客人舟车劳顿，想必也累了，就先到客厅去坐一下歇会吧。"

通过阴暗狭长的通道，菱田为我们打开了客厅的门。

## 再会

刚跨进客厅，一个熟悉且爽朗的问候声让我立刻感到一阵久别重逢的欣喜感。

"啊啊，这不是透吗？真是好久没见了！"

声音的主人，一位身材匀称，扎着马尾辫女性从沙发上站了起来。亲切地望着我。

"啊！阿绿！好久不见！"

这位是之前一直在小林的滑雪旅馆雪痕打工的篠崎绿。

说起这个篠崎绿，实在是很有意思的一个人，我刚认识她的时候就一直弄不清楚她的真实年龄。当然一般而言，真正知道一个女孩子年龄的可能只有很少的几个人而已，但从外表以及举手投足等判断的话，就算是初次见面的人应该也能猜出一个大致的年龄。但她却似乎并不适用于这样的普通规律。上次在雪痕的时候，我就觉得她有时看上去象是二十多岁的年轻人，有时看上去又像一个十多岁的高中生，有时又给人一种欧巴桑的感觉……今天她给人的印象嘛……应该还是一个二十多岁的普通年轻女子吧……不对，高中生吧……

"老板，近来可好？"

阿绿对刚进来的小林进行了郑重的问候。老板这个称呼虽然显得有些不那么正式，但貌似是从老早以前就开始这么叫了，而且小林也认为这种叫法很随和，要是阿绿不这么叫他反而还会觉得不习惯。听到这久违的问候，小林也是非常开心。在微暗的灯光下，温馨的感觉洋溢在客厅的空气中。

"对了，今日子阿姨怎么没来？"

"那个嘛，今日子说她今天有些事情来不了了，实在是不好意思。"

"这样啊，真是很想见见今日子阿姨呢。"

"托你们的福，今日子她身体一直都还不错呢……比起那个，看到你这么有精神我也放心了，毕竟发生过那样的事，我们也感到很难过……啊，抱歉，本不该说这个的……"

小林叔好像是突然意识到我就在在旁边似的，意识到自己说漏了嘴。

"没关系的，其实也不是什么该瞒着透的事情……我和俊夫结婚了哦，俊夫你应该还记得吧，透？"

那是当然。

久保田俊夫，一年半以前我和真理在雪痕时，俊夫和阿绿都一直在那里打工。俊夫是一个很容易给人留下深刻印象的人，当时俊夫自称是大学6年级生，身高超过180公分，虽然不是肌肉型的壮汉，但是结实的身板和扎在脑后的小辫一看就给人一种体育万能且充满活力的印象，只是不知道现在俊夫有没有拿到大学的毕业证……当时我就觉得俊夫和阿绿两人很般配，没想到还真的结婚了。

"那真是可喜可……"

"贺"字还没说出口，站在我前面的真理对着我的胸口来了一个结结实实的后肘击。

真理扭过头来，紧锁着眉头，无声地向我传达着这样的讯息。

"大傻瓜！什么都别说了！"

这时我才注意到阿绿已经微微地低了头去，悲伤的神情浮现在刚刚还笑容满面的脸庞上。

"俊夫他……半年前在一场车祸中去世了……两个月的新婚生活就这样划上了休止符。不过，总算还是留下了许多美好的回忆吧……"

我本想说些话安慰一下阿绿，但又觉得这种时候要刻意地说一些安慰的话显得很不自然……于是只有选择了沉默……

那个充满活力的俊夫竟然就这么去世了……所谓的世事无常指的就是这样的事吧……我不由得长叹了一口气。

"啊，各位久违了。"一个身材高大的男人走了进来，身体给人感觉很壮实，褐色的肤色与络腮胡子让人联想到生活在热带海边的渔夫。嘿，他也还是老样子啊。

"美树本先生！"我，真理还有小林叔几乎同时反应过来。

"真是，没想到还能见到几位啊。"美树本说完爽朗地笑了起来，许是肤色较黑的缘故，牙齿显得异常白亮。

美树本的全名叫美树本洋介，他也是那天晚上和我们一起在滑雪旅馆住宿的客人，是个三十来岁的自由摄影师，由于职业的关系，总是知道一些平常人不知道的东西。

"我这次来，还想在这个岛上顺便取下材。我在一本杂志上有个专栏，题目是日本的神秘地点大搜索，听说这个岛上有神秘的宝藏以及一些诸如此类的传说，这个可是个绝佳的题材啊。"

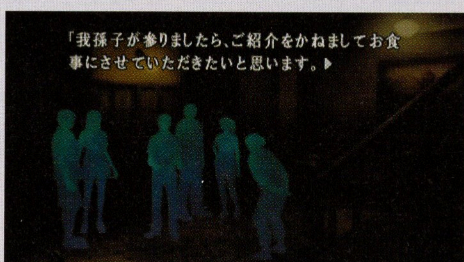
"没想到你还是个作家呢。"

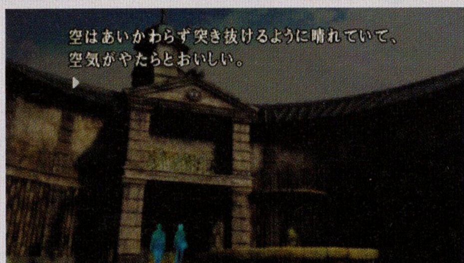
"光靠摄影师的收入，手头还是紧得很啊。再说我也一直都对这稀奇古怪的东西感兴趣嘛。"

"对了，来这里的路上也听到船长说到一些有意思的事情……"我和真理把来时船长说的东西又对美树本说了一遍。看得出，他确实对这些东西有着莫大的兴趣。

"嗯，土蜘蛛啊……的确是很有研究价值的东西……对了透，你们来时的船上还有其他人吗？"

"没有了，就是我们三个。"和船长分开时，他也告诉我们乘坐的是今天的末班船，也就是说，该来和能来的人已经到齐了——那一个晚上，在雪痕旅馆中留宿的人中，今天到这个岛上的便是我、真理、小林、阿绿和美树本这五个人。接下来该出现的就是把我们招集到这个岛上的我孙子武丸本人了。我们也试着推测我孙子的身分，但在场几个人里似乎都没有谁亲眼见过我孙子武丸本人的。






“各位都到齐了吧？”菱田出现在客厅内。

“没错了，等等，既然最后一班船也来过的话，那么我孙子先生不是还没来么？”

“主人可能会稍晚一点到，请各位再等一等。”菱田一面回答旁人的问话一面非常谦恭地低头行礼道：“现在向各位正式介绍一下我，我是菱田喜代，受主人的委托负责打理这座公馆的一切大小事务，今明两天就由我来负责各位的起居饮食，请多关照。”

“不必多礼！”

片刻之后，各自回房放置行李的众人再度回到门厅内。恭候多时的菱田十分热情地对大家说道：“在等候主人到来的这段时间里，就请大家一边吃中餐一边互相介绍好了，在那之前，建议各位好好在岛上游览一下吧！”说到这里菱田的脸色突然变得严肃起来：“但是，可千万不要靠近那个废弃的村子。”

“村子？你说的是那个被废弃的底虫村吗？”我不禁问道。

“正是，据说那里徘徊着死去村人们的恶灵，擅自进入那里的人可是不受欢迎的哦。”

“啊哈哈，还有这种事啊……”我为了缓解一下气氛，干笑了几声。

菱田依然直直地盯着我，一点都不觉得好笑的样子。

“以前流传下来的说法总是有它的根据的，不听老人言，吃亏在眼前，年轻人。”

“……”一时之间我似乎也找不出什么反对的话，正好大家都想要出去走走，于是便和众人一起走出了公馆的铁门。

抬头仰望，碧蓝的天空仍然晴朗无比，空气也依然清新。小林叔拿着自己钓鱼的那一身行头，乐呵呵地向着来时的那个小湖走去。美树本拿着照相机，走向通向山里的小路。而阿绿则似乎还没想好自己该去哪，自顾自地在中庭里散步。

“我们去哪里好呢？”真理似乎在自言自语，又像是在问我。

“不如去游一会儿泳好了，泳装就在你包里吧？”

“嗯……但是……”她脸上露出像是犹豫的表情，可爱极了。

“这一片的海水可干净了，清澈见底，走吧。”不容分说我一把拉住真理的手向着大门口走去，这可是我最期待的内容了。

在旁边的树丛里换好了泳衣，我静静坐在沙滩上，等待着欣赏真理换好泳装出来的样子。我们开始停船的港口就在沙滩附近不远处，现在一艘船也看不到。“我孙子该不会自己坐船过来吧。”我自言自语地说着，却被一声柔美的呼唤打断：“久等了。”

略带羞涩的嗓音撩拨着我的耳膜，真理出现在了我的面前。

神作啊……

我能够活在这世上，能够在这个与世隔绝的岛上看见真理身着泳装的身姿，这是何等的幸福啊！

“神啊，谢谢你的恩赐。”我在心中虔诚地默念道。

“透你不要老是盯着人家看嘛……人家都不好意思了……”真理被我看得不好意思了，羞红着脸向我嗔道。这样欲语还休的娇羞神态，更是让对此毫无免疫力的我神游天外。两件式的泳装强调着真理凹凸有致的身段，我的眼睛再也无法移向别处，心脏的跳动也加速起来……

正在我陶醉在其中时，一阵马达的轰鸣声由远及近地传来，令人不情愿地将视线转向海边。

一艘快艇正告诉向着我和真理所在的地方飞驰而来，“小心！”我和真理赶紧躲开，游艇随即便撞在岸边的一块礁石上，随着一阵浓烟，刚才还响声震天的马达像发条松了一样，渐渐地沉默了下去。

待响动结束了之后，一位脑满肠肥的小个子中年人从倾斜着的驾驶室里爬了出来，好像并没有受伤的样子，一旁对这突如其来的场面不知该怎么办才好的我和真理这才松了一口气。

不过，那个中年男人的脸怎么好像在哪儿见过？

“哟，一下看到两张熟悉的面孔啊！”又是熟悉的声音。

来人正是香山。

我不禁有点生气：“这个玩笑开得大了点吧，突然冲过来，可是把我们吓了一跳啊！”

“不好意思不好意思，开过来时发现浅海里有一些礁石，正想避开，结果没来得及，螺旋桨被挂坏了，唉，没办法，只有等明天的船来接我们时拜托船长把船拉回去修理一下了。”香山呵呵地笑着，好像什么事情都没发生过一样。

“不过还真是可惜了，这么好的快艇就这么坏掉了”真理有点惋惜地说道。

“哇哈哈哈哈，快艇什么的便宜得很。”香山的笑声还是那么爽快，有钱人就是有钱人啊……

“看样子你们人都来了，欢迎啊。”香山看了看周围的环境，张开双手做了个欢迎的动作。

“啥？”我和真理一时没明白过来。

“好，先到我的公馆去吧。”肥肥的香山爽朗地笑了起来。




“喂，等一下，这……这究竟是咋回事？”我不满地说道。

香山嘴角一翘，笑着说道：“哈哈，我就是那个我孙子武丸，怎么样，这个笔名挺帅的吧”

看着我和真理囧掉的表情，他仿佛得到极大的满足一般，继续自顾自地说着：“最近我还又多了一个头衔呢，游戏公司 CHUNSOFT 的社长。”

“……”

香山继续向我和真理介绍着他最近一段时间的辉煌业绩。

“你们知道吗？我的公司 CHUNSOFT 的 CHUN这个名字其实就是以雀鸟的叫声来命名的。至于为什么会想到用这个来命名也是有典故的哦，我最早的时候就是靠卖鸟赚下我人生的第一桶金的，人富贵了可一定不能忘本啊。”

“老实说我以前就觉得做游戏很有意思了，就在去年我找到了一家游戏公司和他们展开合作，结果推出的第一部游戏《镰鼬之夜》居然一炮而红了，我就顺势当上了那家公司的社长。真是连我都没有想到呢”

镰鼬之夜？难道这个困扰我多时的词，就是来自于这个家伙吗……

“其实最初原定这个游戏里的主人公可不是你，而是我香山啊，原本的标题也是《香山崛起之夜》，可没想到那个呆子制作人居然莫明其妙地把我的策划给搞错了，结果就做出了现在《镰鼬之夜》这款游戏，不过游戏卖得倒是出奇的好，我也就不再去追究了。现在我也正在准备继续推出续作呢。

我不由得有点羡慕眼前这个矮胖的中年人了……居然误打误撞也能大赚一笔还当上了社长……

“然后我就买下了心仪已久的别墅，人生总是潮起潮落啊……为了感谢你们为我的成名之作提供创作素材，就把你们请到了岛上。不过没想到俊夫不幸过世，两位 OL 也因为工作太忙来不了，也挺遗憾的。你们能够赏光前来，实在是让我高兴啊。”

“但是你为什么没有邀请小林叔呢？”真理问道。

“哈哈哈，随便使用人家的旅馆当作那个游戏的舞台，我一直怕他会生气，于是就没好意思请他来。”香山有点不好意思地抓着头发。

“但是……叔叔，其实已经来了哦。”真理小声地念道。

“啊？他有没有发火啊？”香山显然有些惊讶。

真理微微一笑：“哪里还发火啊，能来这里高兴还来不及呢。”

“是吗，这样我也安心了，待会还得去谢谢他呢”

既然主人已经到达，我们也不好意思继续在海边游泳了，我和真理换下了泳衣，准备和香山一起去公馆。本来还想再好好欣赏一下身着泳装的真理……真是意犹未尽啊，不过明天的话应该还有机会吧……

公馆的路上，我们一路走一路聊了些家长里短的八卦故事，不经意之间，话题转到了香山的夫人身上：“对了，您那位漂亮的夫人怎么没有和




您一起来到岛上呢？”

香山好像很不愿意提及这个话题一样，原本还笑哈哈的脸一下子沉了下去。

“那个嘛……上次从雪痕回去后没多久我就和春子离婚了。”

“啊？”我和真理都惊讶地长大了嘴巴，一向和睦的两人居然离婚了，真是难以想象啊。香山低着头，絮絮叨叨地说着那时的事情：“做游戏赚了一笔钱，我就在家里附近的公寓里弄了一套房子，找了个小蜜让她住了进去，当然了，不时还得给她送点零花钱什么的，结果被春子发现了，结果就……咳咳咳咳咳……”香山苦笑一声，满脸无奈，“现在就只有孤单一人了，这把年纪独身生活可是挺凄惨的啊，从公司回到家一个人都没有，没人做饭，没人烧洗澡水。只有自己喝点酒，自己睡觉，星期天也不能出去打高尔夫球，只能在家里洗自己的内裤。这次能够把你们请到这个岛上来，我也是为了让自己转换一下心情啊！”说着，香山抬起头望向天空，背影一时竟然有点凄凉。

“啊……那么……那个……为什么要买这个岛上的公馆呢？”我赶紧胡乱把话题岔开。

“这地方风景不错，可以感受到自然的舒适嘛，而且现在要想找一个无人岛也挺不容易的。我其实买下的只是岛上的那座公馆而已，不过现在我感觉自己就是岛上的国王了，很过瘾的啊。”说起这公馆，香山的脸色明显比刚才好多了。

“原来是这样啊。”

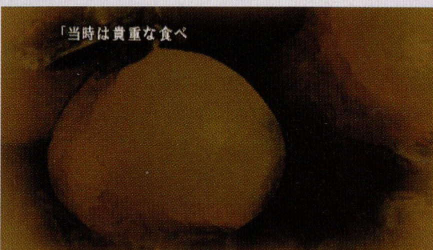
“不止是那样，这个岛上还有着徐福传说呢！”

“徐……是啥来着？”我觉得这名字好熟悉的说。

“不会吧，连这个都不知道？”真理的解释，终于我想起来了，那是关于古代中国秦始皇时期一名叫徐福的官吏东渡寻找不老不死之术的传说，有不少人都认为徐福东渡最后来到的就是今天的日本来着……“对对对！”香山忙不迭地赞同着，他俩似乎对这洋的话题有着共同的兴趣。

“对了除了徐福的传说，还有人鱼的传说流传在这个岛上啊！”香山补充道。

“人鱼？安徒生童话里的人鱼怎么又会和这个岛扯上关系？”我感觉自己头上一定漂浮着“火星人”的标记。




“日本的人鱼可不是那样的了，日本的人鱼可以理解为鱼的身体长着类似婴儿的头颅那样的恐怖生物，据说人只要吃了人鱼肉就会长生不老。”真理耐心地跟我解释着，“八百比丘尼你应该听说过吧，就是一个吃过人鱼肉而活了八百岁的女性的名字，据说附近的海域里就生活着这种人鱼，以前岛上的居民就曾吃过人鱼肉！”

香山也在一旁搭着腔：“还有还有，多迟摩毛理的传说，真理你应该有所耳闻吧？”

“嗯，垂仁天皇在身患重病的时候，派遣自己的家臣多迟摩毛理到常世之国寻找非时香果的传说吧？”

这个我就真是从没听说过了……什么跟什么啊……

“只要吃了这个果实也可以长生不老。不过一般都认为这个非时香果其实只得就是柑橘呢。”香山哈哈一笑。

“吃个柑橘就能长生不老……这成本也太低了吧……”我不禁提出了自己的怀疑。

“当时可是非常珍贵的水果哦！”真理说道。

“那么常世之国又是什么？”

“就是另一个世界，冥界！”

“哦……好了好了我知道了……”

真理还在大学里的时候，我和她天天见面，不过今天听到她对这些晦涩的神话传说如此熟悉，还真是让我有点意想不到。一时间，我为自己对真理真正的一面可以说是一无所知而感到一丝羞愧。

仔细一想，这个岛上流传的三个传说共同的关键词就是不老不死，我在很小的时候就注意到几乎所有的国家都有类似的不老不死的传说，这就是人类共同的终极愿望。

“可是，说不定古代的人们真的掌握了不老不死的方法，岸猿伊右卫门会选择这个岛作为研究不老不死方法的场所也并不是偶然，这个岛上肯定隐藏这什么秘密，我一定要接手岸猿的研究，完成不老不死的梦想哪！”香山45角仰望着天空，一副很认真的表情。

“您老在说笑吧……”

“嗯……其实我也不算是真的执着于不老不死，不过你不觉得这很浪漫吗？”

“嗯，你这么一说倒是有点……”我擦了擦头上冒出来的冷汗。

“男人就一定要浪漫啊！要是我真的掌握了不老不死的技术，那就发达了，肯定能超越比尔盖茨成为世界首富！”香山大手这么一挥，一时间豪情万丈。

“果然到头来还是为了钱啊……”

“我做生意也有些年头了，根据我得经验，总会有这样或那样的好机会撞上你，能不能好好地抓住这些机会，一口气出人头地就是成功者和失败者的分界线！我虽然不太了解医药行业的行情，不过做生意的基本原则都是相通的，该出手时就出手，我这次便要大干一番。”这么说着，香山的眼中又一次出现了那股久违的狂热，他顿了顿，一手扶着我的肩膀，一手向空中一挥：“我花大钱买下这里的公馆也是因为这个原因。前段时间工作很忙，不过我还是抽时间来这个岛上视察了三回，菱田婆婆对这里的事情很了解，可是帮了我不少忙啊！”

“你是怎么认识菱田婆婆的？”

“菱田是由负责为我办理公馆的所有权交接手续的律师介绍给我的，据说是安远家的远亲的后裔，并且小时候在这座岛上住过，我想当我不在岛上的时候，就让她替我打理这座公馆的事务吧，嗯，基本上就是这样了。”香山说道。

嗯，徐福、人鱼、非时香果……世上还真有不少我弄不懂的东西啊

## 事件

公馆内的众人得知香山竟然就是我孙子武丸，并且还当上了游戏软件公司的老板时都大吃了一惊，香山和春子离婚这一变故也让众人唏嘘不已。接下来的话题便转移到了关于岛上的不老不死传说上面，不过除了美树本对此颇为热衷之外，其他人似乎也并没有对此抱以太大的兴趣。正在这时，菱田笑着走进客厅，“午饭已经准备好了，各位请随我去餐厅享用。”，在座的各位都露出了满怀期待的眼神，美树本和香山也暂时停下了对传说的讨论，站起身来。在菱田的带领下，大家鱼贯走出了客厅，向着餐厅走去。

“对了，透，我先上楼去把泳衣放一下，你和他们先去餐厅吧。”

“我提着个包去餐厅也不方便，不如跟你一起上去放下东西再下来好了。”

和真理上楼后，我打开房间的门，将背上的包放在椅子上，正准备关上门出去时，一声尖叫从黑暗的走廊中传来。

“真理！”我条件反射式地向真理的房间冲了过去，一把推开房门，眼前出现的东西让我全身汗毛倒竖——一只蜘蛛，一只光是身体部分就有大概70厘米的蜘蛛正盘踞在房间的天花板上，八只眼睛直勾勾地盯着我和真理。真理哪里见过这样的怪物，早已被吓得坐在地上，惊恐地望着天花板。

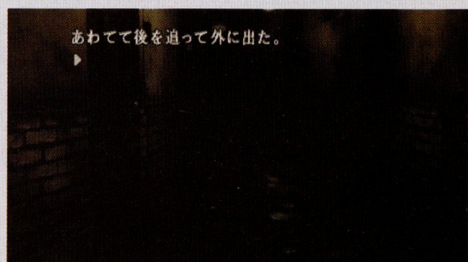
我站在真理的身前，微微弓着腰，展开双臂，以便能在护住真理的同时应付随时可能袭来的蜘蛛，不过单枪匹马对付这个家伙也让我感到有些心虚。

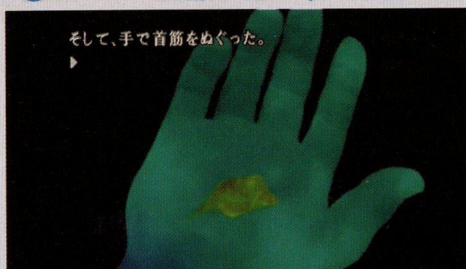
“真理，你赶快到餐厅去，把大伙叫上来！”常言道，双拳难敌四手，更何况这家伙还有八只“手”。

“你呢？”真理勉强地扶着墙边站起身来。

“我来拖住这家伙。”

我环视了房间内，幸运地在靠近门口的墙角处发现了一把雨伞，虽然不是什么好用的武器，但也总比赤手空拳地面对这样的怪物来得好。我紧紧地盯着头上的蜘蛛，向墙角挪动着步子，将手伸向伞柄，这时，蜘蛛仿佛是看穿了我的意图一般，从天花板上跳了下来，并以和巨大身躯不






符的速度向着我冲来。

“真理！快去食堂！”我一把将真理推出房门外，而我话音还未落，蜘蛛已经冲到了我面前，跳起来紧紧地抓住了我的胸口。

我赶紧举起左手，护住了自己的头部，右手抓起伞柄，看准蜘蛛裸露在前的腹部，用尽全身力气，将伞尖刺了进去。

一滩腥臭的绿色黏液从伞尖处喷出，溅在我的手和脸上。

在这过度和恐惧和恶心驱使下，我握紧伞柄，发疯似地向蜘蛛刺去，起初蜘蛛身上的一个小圆点，在伞尖的撕扯下渐渐变成了一个缺口，蜘蛛的内脏夹杂着白色鱼子一般还未成型的蛛丝，从缺口中流出。

剧痛使蜘蛛的前爪从我的胸口上滑落下去，我的上衣也被蜘蛛锋利的爪子划开了好几个口子，从衣服的缝隙中我看到自己的胸口上并没有血痕，似乎并未受伤。

正当我暗自庆幸的一瞬间，蜘蛛猛然发力从我的头上跳了过去跑进了门外的走廊。

糟糕，真理可能还在走廊里！

我一个箭步跨出房间，然而走廊内并没有真理和蜘蛛的影子。

“真理，你在哪？”

我一边大喊着，一边追出了走廊，一路跑到二楼的楼梯口，这时，真理带着大家从一楼赶来。

看到真理并没有被蜘蛛所伤，我不由得长出了一口气。

“透，真理说的大蜘蛛是真的吗？”美树本问道。

“没错……就在走廊那头。”

可是当我把视线转回到走廊时，蜘蛛早已不见了踪影，只有从刚才受伤的腹部流出的绿色黏液在昏暗的灯光下反射出奇怪的光线。

我和众人沿着这痕迹，来到了二楼走廊的尽头处，黏液留下的痕迹在最靠里的一个房间处消失了。

“没准蜘蛛就在这个房间里吧”小林作出了自己的推测。

然而房间的门却紧闭着，而且再是怎么巨大的蜘蛛，也不可能像人类那样打开门，走进去，然后再将门关上吧。

“那么可怕的怪物真的在这里吗？”香山皱起了眉头。

“那还用问，这些黏液不就是证据吗？”

“那要是真的话，不会就这样凭空就消失了吧。退一步说，就算真有蜘蛛，像你们所说那么大也太夸张了吧，身长 20 厘米左右的我倒是见……”

突然，香山的嘴像被什么塞住了一样，低下头，摊开了自己的手。

“等等，我手上好像沾上了什么东西，凉飕飕的……”

香山肥厚的掌心里，一小滩绿色的液体翻动着，香山像是反应过来什么一样，缓缓地抬起了头……

“哇啊啊啊啊！”看来我不用再去花费唇舌向香山解释蜘蛛的真实性了。它正在香山头上的一块横梁上，俯视着这个小老头子。

就像和刚才在真理房间里那样，蜘蛛飞快地跳下横梁，向着离它最近的香山爬去，刚才我已经用雨伞重创过它的腹部了，可这家伙居然还这么有攻击性，我不禁为这怪物的生命力而感到惊讶不已。

正在这时，从刚才起就一言不发的菱田从后面走了出来，手上拿着不知什么时候从厨房拿来的长竹筷，刚才还气势汹汹的蜘蛛，不知怎么回事，像是被天敌盯上的猎物一样，一瞬间整个身子像触电一样往后缩了一下，而菱田则向蜘蛛步步进逼。在大家的屏息注视中，菱田一方主动打破了这场对峙，这个古稀老人以极快的速度反手握住竹筷，高高抬起手，向着蜘蛛头部狠狠刺去。

竹筷准确地穿透了蜘蛛的头部，在一阵剧烈的痉挛之后，蜘蛛便再也一动不动了。

“这家伙……死了吗？”

5 秒之后，仍然没有一个人回答真理提出的问题。

“这……这到底是什么玩意……”

这自然也是一个不会得到回答的质问。

“土蜘蛛，这就是所谓的土蜘蛛吧。”

“但是，那不是传说中对穴居生活的被征服民的称呼吗……难道说，这个怪物将会是颠覆现有民俗学学说的重大发现……”真理开始了思索。

“嗯，没想到传说中的土蜘蛛居然真有其事。”香山也若有所思地说道。

“如此看来，关于不老不死的传说说不定也是真的，这个岛上果然隐藏着世人所未知的秘密。”话题一转到不老不死，香山的眼神立即由刚才的恐惧变为了期待。

“各位容我打个岔，话说现在可不是该高兴的时候吧，如果这个岛上还有很多这样的怪物的话，不尽早离开说不定就会遇上大麻烦了。”安全始终是我最优先考虑的问题。

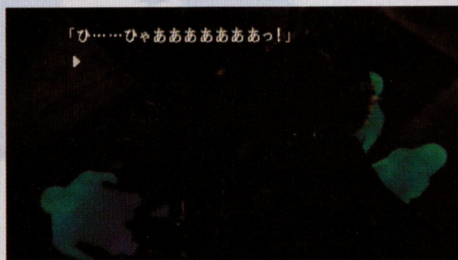
“我一分钟也不想再呆在这里了，赶紧回去吧。”小林对我的看法点头表示支持。

“可是，来接人的船要明天傍晚才会过来……”香山提醒道。

“对了，你不是有游艇的吗？”

“来的时候就已经坏掉了……”

“……”小林现在头脑里所能想到的应该就只有“祸不单行”四个字了。




“电话呢？电话应该有的吧，赶紧打个电话叫船长开船过来接我们。”

“这个嘛……这个偏僻的小岛上其实没通电话，手机也不在服务区内，不过我游艇上的通讯设备应该还能用，就用那个联络船长吧。”

“那样可以的话就请尽快吧，把客人带到这个连电话都没有的小岛上，这未免也太没常识了吧”小林似乎已经忘记了自己不请自来的身分。

其实这也不怪小林，看着眼前这个面目狰狞的怪物，想尽一切可能尽快离开这小岛才是正确的选择。

“等等，我一直都以为不老不死的传说只是杜撰的，但现在看来这个岛上还真有不少值得深究的秘密，如果真有关于不老不死这一秘密的线索的话，我想我倒是愿意继续在这岛上呆一阵子。”

“看来你也对不老不死的秘密有所打算吧”香山露出像是商人找到合伙人一般的表情。

美树本笑道：“如果能以这个为题材推出独家报道的话，我就会在传媒界一鸣惊人了。”

“看见这样的怪物你难道一点不觉得不害怕吗？”我并不希望我们当中有任何人为了那些光怪陆离的传说而有个三长两短。

“哼……”美树本刻意把头扭向看不到蜘蛛的方向，冷笑了一声，并没有正面回答我的问题。

“我也准备留下来！”从刚刚的惊吓中恢复过来的阿绿也作出了让我意想不到的发言：“我和俊夫刚刚结婚，他就在车祸中永远地离开了我，从那之后，我就一直在想，人为什么会如此脆弱地死去呢？科学现在这么发达，可在我眼中，人类所发明的都不过是将人碾得支离破碎的汽车，不时发生泄漏事故的核发电站这样的东西，都是害无数人因此而丧命的凶器，为什么不多研究一下能够让人不老不死的灵丹妙药呢？”

“现在的医学技术也是在进步着的啊，现在人类的平均寿命比起过去来已经是成倍地延长了，这不正是是人类对不老不死所作出的努力吗？我不能同意阿绿这样消极的看法。”

“既然医学如此发达，为什么连遭遇交通事故的俊夫也救不了呢？”阿绿脸上浮现出凄惨的笑容，“那些医生所能做得只是用生命维持装置延长了俊夫 3、4 天的生命而已，既然救不了他，就不要摆出一副天下名医的嘴脸来啊，他们所做的根本无济于事。我想要的是永恒的生命！”

我无言以对，看来俊夫死去的这件事中阿绿受到的伤害远比我之前想象的要深重得多。

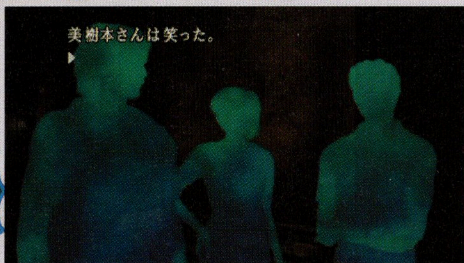
“好了，那么就这么定了，美树本和阿绿留下来，小林、透还有真理回去。”

“嗯，就这样吧。”

目睹了这样可怕的怪物还能做出留在岛上的决定，看来也是有了相当的觉悟，我想我是没办法让美树本和阿绿改变主意了。可我却没想到，真理也会决定留下：“请各位不要擅自替我做决定，我也准备留下来。”

“真理，你别开玩笑了，看见这样的怪物你难道一点反应都没有吗？说这里是人外魔境也一点不夸张啊。你真的明白你在说什么吗？”对于真理，我实在是无法放任不理。

“这里对于一个民俗学者来说可是珍贵的民俗资料宝库啊，虽然的确是很危险，但是……哪怕只是一会也好，我还是继续留在岛上。”




"不行，听我的话，赶紧回去！"

"透，请你理解我，请你理解我当初因为要搬去北海道而不得以放弃对民俗学的研究，离开学校的时候的那种心情，我一向都将民俗学作为自己最重要的追求看待，我真的很想用自己的双手去破解这个岛上的谜团啊。"

"你说的我也能明白……可是……"

"透，你身为生物学专攻的学生，看见这样前所为见的生物，难道就没有一丝研究的欲望吗？

不得不承认，真理是个感觉及其敏锐的女孩子，这个问题的确让我很难回答。

"在我眼里，这也只是让人感到恐惧和恶心的怪物而已。"这个时候，我也不想再去辩解什么，我只能将自己心中最真实的感受告诉真理，也许以一个学者的标准而言，我对学问的渴求程度远远不及真理，但我希望她能明白，在这个充满未知危险的岛上，让自己平安地回去是最为重要的。

是吗……我的回答令真理难以掩饰地流露出悲伤的神情。

"我同意透的看法，身为你的叔父，我也不允许你呆在这个危险的地方，跟我们一起回去吧。"

小林在这样的时刻，也显现出了出了平时在他身上难得一见的严肃表情。

真理看了看我和小林，最后无奈地耸了耸肩。

"明白了……我回房去拿行李……"真理像一个被双亲斥责过的小孩一样，默默地转过身去，走向自己的房间。

我真的作出了正确的决定吗……无视对民俗学怀有无比热情的真理的心情，把自己的看法强加给她……而自己身为生物学专攻的学生，面对这样的生物竟然只是感到恐惧而没有任何学术上的探求心，真理现在一定很看不起我了吧。

但是，就算留在岛上所获得的发现能够获得诺贝尔奖震惊世界，在这样一个几乎没有任何保护措施的环境下与怪物呆在一起，也实在是太危险了，但愿真理能够理解我的这份苦心吧。



"透，快来！"真理的声音从她的房间传来。难道蜘蛛又出现了？我赶紧跑了过去。

"怎么了真理？"

"透，你看……"

真理的房间里布满了蜘蛛网，真理颤抖着的手，指着其中的一处，我顺着真理所指的方向仔细一看，一张巨大的蛛网上，歪歪斜斜地写了几个字——"此地危险，立刻返回"。

"这是对我们的警告吗……"

难道刚才的那只蜘蛛是为了警告我们，才写下了这些字？

"这……怎么会……"

我们和这座三日月馆一起，再度陷入了沉默之中……

## 海岸边

众人合力将大蜘蛛的尸体搬到了地下室后，回到了门厅。我和真理也收拾好了行李，正准备和坚持留下来的几位告别。

"我和你们一道去海边联系船长，不过……要不留下来吃过晚饭再走吧？"虽然很感谢香山的热情挽留，但要在这里过夜在我看来实在不是一个好的选择。

"天黑的话，船就来不了了，那样的话可就头疼了。"

"唉……这次真是可惜了呢。"好客的香山仍然为没能好好招待我们而惋惜。

"抱歉，真的是很想去送送你们的，不过这样一来菱田奶奶好不容易做好的饭菜可就没人吃了，怪可怜的，我就在这里陪菱田吃点东西吧。"阿绿似乎意识到了刚才自己的言行有些失态，就用了这样的理由回避了送行以及一路上可以预见的尴尬。

"嗯，阿绿你也保重。"阿绿心中的伤痕，只能由时间来抚平，但愿下次我们再见面时，她能恢复往日的活力吧。

"从这里到港口也得花上一段时间，你们也早点过去。那么就这样了，以后有机会我们在见面。"我知道美树本是个靠得住的人，有他在的话，也许会让发生意外的可能性减小几分，至少我希望如此……

"好了，那我们就出发了。"香山像是要把刚才的压抑气氛一扫而空那样大声喊道。

走出防波壁的大门，黑色的建筑物渐渐隐没在我们身后的树林中，真理似乎对离开小岛还是不太情愿，一路上我和她搭话话，她也只是心不在焉地应付了事。

"那个蜘蛛……到底是从哪里进入三日月馆里面的？"香山想到了这样一个话题。

"应该是从地下爬进去的吧。"根据三日月馆奇特的建筑风格，我认为这是最有可能性的潜入方法了，"既然是土蜘蛛，那么在地下修筑巢穴，在公馆里的某个地方挖出一个洞口，进入公馆也不是没有可能。"

"嗯，这样说来也挺有道理的……"香山下意识地看了看自己的脚下。

不多时，我们来到了游艇所在的沙滩。香山向游艇的驾驶室走去，我和真理坐在沙滩上稍事休息。真理低着头，看着脚下的沙堆，一言不发。

看来她还是觉得不甘心。

"那样的蜘蛛，不会只有一只的，在这座岛上肯定还有不少和刚才的蜘蛛一般大的蜘蛛在我们不知道的地方栖息着，我要你离开小岛不会有错的。"

"……"真理皱了一下眉头，没有作出回应。

"喂，已经和船长联系上了，不过他说要到傍晚才有时间过来。"香山在游艇的驾驶仓里探出脑袋。

"我们可不想等到那个时候啊！"小林叔焦急地冲着香山喊道，"你对他说过我们遇到怪物了吧？"

"说是说了，不过他好像觉得我们是在开他的玩笑一样。"

"唉……麻烦了……"小林的郁闷之情溢于言表。

"没办法，现在也只好等到傍晚了。不如我们先回公馆里去吧，这里临近傍晚的时候可是会很冷的。"

小林叔并不想回到公馆里去，"不好意思，我可不想再回去了，我可不想成为那些大蜘蛛的晚餐。"

蜘蛛可是肉食动物，像那样大的蜘蛛，是以什么为食的呢？小林的回答勾起了我的联想……

"那就随你便了。"香山把嘴往下一撇，跳下了游艇，"透，真理，好不容易把你们请出来一趟，本想好好招待你们一番的，可没想到碰上这破事，实在是过意不去，下次请你们到大阪去好好玩一趟。"

这时，刚才一言不发的真理发话了："请等一下，我有一个想去的地方……菱田不是说过岛上有个叫做底虫村的村子吗？在江户时代，那里的人们就在一夜之间突然消失不见了，我无论如何都想去那里看一看。"

"菱田说过那里是绝对不能靠近的地方，真理你不要再……"

真理不等我把话说完便辩解道："反正船也要等到傍晚才来，在那之前自由活动一下不好吗？"

"可是……"

"就是在村子的遗址附近转一圈而已，不会有什么危险的。"

"嗯，但……"

"以后说不定再也不会来到这个岛上了，我无论如何也想去看看嘛！"

"好吧……不过我也一起去。"

**久保田 绿**

**Midori Kubota**

性别：女性 身高：160cm 年龄：27岁

原名篠崎绿，俊夫的新婚妻子，和俊夫同期在小林的旅馆打过工。



话都说到这份上了，我也不好再去限制真理的行动。

“你真好，透！”真理脸上又恢复了久违的笑颜，我对真理的笑容一向没辙，当然这时我的心情也很复杂……

“说到底虫村，其实我之前也到过那里，但也只是在周围查看了一下而已，没进去过，要不在船来之前我们就去底虫村来一次探险吧。”

“等等……之前菱田不是说过，底虫村里有很多死去的村人的恶灵阴魂不散吗？还特意叮嘱过我们不要靠近呢。”

“是吗？菱田她还给你们说过这些啊……那就更有意思了，一定要去一趟见识见识。”

香山，你还真是个口味独特的生意人啊。

“菱田说过，古代流传下来的传说都有其根据，我觉得这是有道理的，没有必要去不该去的地方冒险。”小林仍然表现出他在这个问题上的谨慎态度。

“叔父，求你了，说不定这次能够取得民俗学上的重大发现哦。”

“那太危险了！”

“要是遇到危险的话，马上回来就可以了啊，求你了，就几十分钟，就只是随便看看也好，求你了。”

“可是……”

“我离开大学，放弃了自己对民俗学的梦想，但我一直都很后悔的，如果今天就这么回去的话，我也一定会后悔，我不想再继续后悔下去了，拜托了，叔父！”

我从来没有看过真理这么认真过，小林恐怕也是第一次看见这样的真理，最后真理赢了，小林移开了紧盯着真理的视线。

“明白了……这次就随你喜欢好了。”

虽然同意了真理的要求，但出于安全起见，小林也决定一同前往，于是我们在香山的带领下，沿着另一条小路，向着底虫村的方向前进。

“那孩子其实比我们想象中的还要固执呢，以后透你肯定也会觉得够呛的。”

小林从背后拍了一下我的肩，我一开始还没明白过来，可看到小林竖起大拇指，冲我笑着，我也听出了这话里的意思。




“请放心，我一定会好好守护真理。”

## 底虫村

十分钟后，传说中的底虫村出现在了我们的眼前。

笼罩在雾气中的底虫村虽然现在空无一人，但房屋的外部都没有明显的损毁，仿佛给人一种现在仍然有人居住错觉，里面也许真是有不少具备研究价值的资料吧。

身边的真理看到村子，情绪也高涨起来，“真是奇迹，这一代经常有暴风天气，可这个村子仍然保留得如此完好，实在是不可思议，就像是有人在一直打理着村子一样。”

真有那样的人的话，那应该就是村人们的冤魂吧……

我们来到了村子的入口处，一块巨大的圆石像是要把来访者拒之门外一样，将村子的入口严严实实地封住了。

“这应该是进入明智时代以后岸猿家设置在这里的吧。”真理凑近圆石，注意到圆石的最上部有一个雕刻得略显稚拙的人脸。

据真理所说，这被称为塞之神。我虽然对民俗学所知不多，但也知道这应该就是为了避免有人强行闯入禁地而存在的神明。

在人脸的身体所在的位置，刻着一些模糊的文字。这些文字的开头和末尾都是用梵文和神代文字所写成，不过中间一段的文字倒是能勉强看清。

前面就是底虫村  
常世之入口所在  
生人勿近  
进入者必死无疑  
肤俱溶  
肉俱腐  
骨俱碎  
五脏六腑皆化为血水  
禁忌之物俱现于前  
一名  
少名毗古那已是亡物  
此地为净土  
亦为地狱  
南无阿弥陀佛  
南无阿弥陀佛

“所谓的少名毗古那是传说中在大国主命建国时曾经帮助过他的一位身体非常小的神，最后乘着蒲穗飞到了常世之国。后世的人们就以他为原型创作出了一寸法师的故事，写上这些这些应该是想用咒术震慑住那些想进入村子的外人吧。”真理对此做出了解释。

我们越过圆石，进入了底虫村。

当我的脚踏上底虫村的那一瞬间，一种难以名状的战栗感传遍全身……像是踩到了什么极其危险的活物上一样，低头一看，脚下只是一片草地，并没有什么其他的东西。但是那种像是在蛞蝓遍地的地面上行走一般的不愉快感，却依然挥之不去。我抬头看了一眼旁边的真理，真理的脸上也不见了刚刚的兴奋。看来这不单单是我一个人的错觉。

“这里的气氛还真是阴郁呢……”小林说得没错。明明头顶上是一片晴空，可村子里却始终笼罩在一片雾气之中。

“走，我们到里面去看看吧！”香山的话就像是从慢放的录音机里发出的声音一样，映射着他内心的焦虑。

我们向着一座废屋前进，远远望去，房子也许是被雾气笼罩的关系，呈现出一种惨白色，但走近时，我们才发现，给我们留下这一印象的并不是雾气，而是灰白色的蜘蛛网。

在废屋前小林叔好像发现了什么自己感兴趣的东西一样，突然转身向一旁走去，香山则是慢悠悠地走向村子中央的一个水池，而真理则把注意力都放在了眼前的废屋上。

我选择了跟在真理后面，让她一个人行动实在是让我不放心。

“真理，等等我……呼，真的要进去吗？”

“来都来了，我可不想在门口这里放弃。”说罢真理便拂去门口的蛛网，走进了昏暗的小屋内。

房间内一股朽木的味道扑面而来，阳光透过房顶上几处被蛛网遮盖的缺口照射进来，使我好歹还能看清房间内的情况，一堆不知是从什么时候开始堆积的尘土占据了房间的一角，一些早已锈蚀的农具散乱在房内的四处，不过除此之外似乎就没有什么其他特别的东西了。

离开昏暗的小屋，我们向着小林所在的方向走去。这时的小林正站在一片树林前，这片树林中所生长的果树非常奇特，树高2米左右，树干呈黑色，树枝上白色的花朵向上开放着，先端则垂吊着许多黄色，有如小香蕉一样的果实。

“怎么了，叔父？”

“没什么……正觉得这些植物看上去挺奇怪的。”

这在我们三人正对这果树左右端详时，香山也向我们这边走来，“这些果树，在那边的山上到处都是，我总觉得这树散发出来的味道难闻得很哩，你们觉得呢？”

小林走上前去，摘下了一个果实，“这个果实，应该是可以食用的吧，对于珍贵的食材我的嗅觉可是相当敏锐的，一直想给旅馆的菜单上添上一道招牌菜呢。”把玩一番之后小林将手中果实的外皮剥开，果实露出了粉红色的果肉。

“说不定可是有毒的，最好还是注意点……啊……”

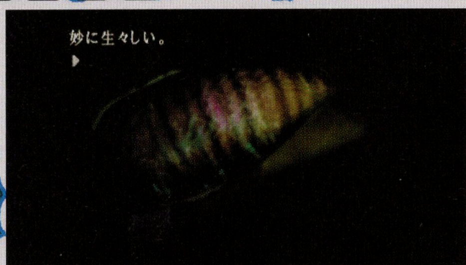
香山对盯着果实出神的小林发出的警告话音

### 香山 诚一

Seiichi Kayama

性别：男性 身高：155cm 年龄：55岁

大阪某公司的社长，曾在工作上给过小林一些照顾。




未落，小林已经对着果实一口咬下。

“你还真敢吃啊……”香山吃惊地望着小林。

“有没有毒，有时也得自己尝试一下才行，嗯，味道不错，酸甜适中，口感也很棒，就好像是香蕉与苹果的混合体一样，能够在烹制过程中下点工夫的话应该会很受欢迎的。”小林一面构思着他的新菜式，一面满足地咽下口中的果实。

“你们也尝尝吧。”小林又伸手摘下几个果实，递给我们三人。

我将果实黄色的外皮剥开，刷的一声，粉红色的果肉呈现在我手中。

“真漂亮……”

真理不禁望着果肉赞叹道。

而我却总觉得这果实有些古怪，从刚才剥皮时就有这种感觉了，那种手感……就好想是把动物的皮剥离它的身躯一样，这粉红色的果肉……不，应该说是肉色的果肉，又加深了我的这种感觉，仔细一看，果肉的表面还覆盖这一层半透明的黏液，黏液在阳光的照射下反射出诡异的光晕，随后顺着果皮的开口处滴在地面上。

这果实……就像是活的一样……

不仅如此，果实还散发出一阵像是放了很久的咖啡才会发出的难闻味道，不对，应该说是头发或是手指什么的被火烧着时的那种味道吧。一阵恶心袭上心头，但一旁的小林笑着看着我，好像在期待着我的评价一样，一时间我也不好将这手中的东西放下。

香山则已经吃下了三分之一的果实，不过看样子他并不喜欢这东西的味道，将剩下的扔到了地上：“这东西看来不对我的胃口哩。”

“是吗？我倒是觉得味道还挺不错的。”小林仍然期待着我和真理的评价。

真理经过一番思想斗争，最后还是决定尝试一下，张开了嘴。

正当真理将果肉送进嘴里的一瞬间，我耳边响起了一阵似有似无的声音，就好像是有人在低声阴笑着一般，接下来我仿佛看到一片粉红色的阴影，正要将真理吞噬……

“别吃那东西！”我在一瞬间的犹豫后，冲向真理，将真理推开，那果实也从真理的嘴边掉到了地面上。

“透，你搞什么鬼啊！吓我一跳。”

“不好意思，不如我们去那边的房子里去看一下吧。”我意识到有些话不便在小林面前说，便用力拉起真理的手，离开了那片诡异的树林。

走进旁边的小屋后，我对刚才的行为做出了解释。

“刚才的那个果实绝对不能吃，绝对！”“为什么？这样的话对叔父不太礼貌吧，再说民俗学的实地考察中品尝一下当地的野生食物也不是什么很奇怪的事。”

“总之听我的话，不行就是不行。”我打断了真理，“算我求你，听我的话！”

“透……你什么时候开始变得这样的？”

“嗯？”

“‘不要留在岛上’，‘不要去村里’，‘不要吃那个果实’……以前的你不是这样的啊，当我想做什么事时，你都是在一旁默默地看着我做的啊，你都不会阻止我，都会在一旁注视着我去做的啊。”

“……”

现在的你总是来干涉我的决定，这个也不行，那个也不行，我讨厌这样的你！”

“那都是因为我担心你啊！”这句话到了嘴边，又被我咽了下去。从真理的角度看来，我所作的也许真的就像她刚才所说的那样吧。

“真理，很抱歉，我并不是想干涉你的想法，但是，只有今天我决不会妥协！”这样蛮横的说法的确是很让人难以接受，但我实在是不想因为自己心软而让真理发生什么三长两短，那样我一生都无法原谅自己。

沉默了几秒之后，真理似乎明白了我的想法。

“透……”真理握住我的手，缓缓地说道：“其实……我也觉得那个果实有股鱼腥味觉得很恶心呢……谢谢你……”听了真理的话我心中顿感欣慰，如释重负。

房间里一个大箱子吸引了我们的注意力，那个箱子里装的是什么东西呢？也许是农具什么的吧。真理怀着兴趣走向了箱子。就在这时，房梁上突然跳下一个人形的黑影，黑影借助跳下时的冲力，一下将真理撞倒在地，随即爬到了真理的身上。黑影伸出枯瘦的双手，卡紧了真理的脖子。

“救命啊！透！”

“可恶，这次又是什么什么东西！”我冲向黑影的后背，想把这家伙从真理的身上推开。但出乎我的意料，黑影干枯的身躯却好像有着运动员一般的力气，在我的全力冲撞下竟然纹丝不动。

见鬼了，情急之下，我也顾不得太多，我抬起房间里箱子的盖子，对准黑影的头部，使劲全身力气砸了下去。

我准确地命中了黑影的头部，但手感就像是砸在了一堆腐烂的野菜上一般。

黑影非但没有死，反而将目标对准了我，一下将我撞翻在地，散发着恶臭的双手紧紧的卡住我的脖子。

看见怪物的脸，我几乎要尖叫起来。

僵尸，这个词瞬间在脑海中浮现出来。

僵尸发出一声吼叫，将更大的力量施于双手。我感到脖子想要被挤断一样。我用尽最后一点力气，向着僵尸的双腿之间踢去，然而，僵尸就像完全感觉不到任何痛苦一样，没有一点反应。

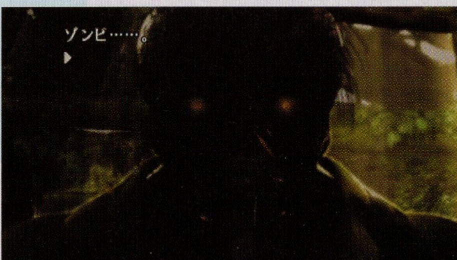
脑海中的意识渐渐地远去，正当我以为就快不行了时，脖子上的双手渐渐放松了，好像有什么东西从上面掉到了僵尸身上……恢复意识的我一把将僵尸推开，手脚并用地爬到真理身边，倒在地上的真理脖子上留下了僵尸留下的手印，但呼吸还在，僵尸发出的吼叫让我来不及暗自庆幸，我抬起头望向僵尸。而眼前的景象让我怀疑自己的大脑是否真的还清醒。

一只巨大的蜘蛛压在僵尸的身上，用后腿固定住僵尸，然后举起前爪向僵尸发起攻击。僵尸也没有坐以待毙，抓住蜘蛛一条前爪，野蛮地将之扭断，但僵尸的反击也到此为止。蜘蛛剩下的三条前爪抓住进僵尸头部开始了撕扯，僵尸的脑袋立刻像个被抓破的垃圾袋一样，流下恶心的液体。

“常世之虫。”留下这几个字后，无心恋战的僵尸逃走了。

“刚才有奇怪的东西从这里跑出去了，发生什么事了？”小林和香山听到房内的响动跑了进来望着地上的蜘蛛，两人也惊呆了。

看着昏迷在我怀中的真理，小林怒火中烧，将蜘蛛当成了凶手，拿起手中的木棍向蜘蛛挥去，而蜘蛛往上一跳，灵巧地躲过了小林的攻击，香山见状上前一把将蜘蛛抓了下来。竟将蜘蛛整个抓在怀中，小林趁此机会将木棒刺向了蜘蛛柔软的腹部。受到重创的蜘蛛向着门口爬去，香山没有给蜘蛛逃跑的机会，拔出随身携带的小刀，将蜘蛛的腹部切开了一个大口子，终于，蜘蛛停止了活动。




我使劲拍打着真理的脸颊，真理终于睁开了双眼。在意识到自己醒过来之后发出了惊恐的叫声。在我的再三安抚下真理好不容易平静下来，之后我把刚才发生事告诉了她。

一直对岛上的恐怖程度估计不足的真理在过度的恐惧下，抽泣了起来。

“真理，这个岛上的情况，我想你也了解了，现在立刻离开才是正确的判断。”哭泣的真理也只得默然应允，恐怖的事实已经彻底击跨真理对留在这里考古所抱有的任何幻想。

“这个岛根本就是蜘蛛窝，可没想到居然还会有其他的怪物存在。”香山意识到事态的严峻程度已经超出原先估计的范围。

“嗯，就是刚才冲出房间的那个东西吧，说起来，好像在哪里见过那个东西呢，刚到公馆的时候，我不是说过好像在中庭的水池里看见了一个人脸吗，应该就是那种东西的脸了……”

小林的这句话，让我毛骨悚然。

离开村子时，我们并没有再遭到袭击。真理望着圆石上的塞之神，不禁呆然，这里果真是一个不应该来的地方。

我们狼狈地到达了港口，直到我们看见碧蓝的海水，心中方才稍稍感觉到一丝安全感。






"看样子，我得回公馆一趟，美树本和阿绿在那里我还是放心不下。"香山似乎从村子出来后，就一直在担心着三日月馆里的情况。

"我也回去一趟吧，这次一定要让他们和我们一起离开"我明白他们也许过不了多久，也会成为僵尸或蜘蛛的盘中餐。

正在这时，小林叔发出一声撕心裂肺的惨叫，双手捂着肚子，蜷缩着倒在了地面上，呈猪肝色的脸上冷汗直冒。

"小林，怎么了？"

"叔父，没事吧？"

好像是听不见我和真理的声音一样，小林只是不停地在地上打滚。

香山见状冷静地从口袋里取出一个小瓶，从中倒出两粒药丸，塞进了小林的口中。

"太好了，是止痛片吗？"没想到香山竟然还随身携带了荒岛探险所必需的药物。

"是我拉肚子时常吃的肠胃药，虽然不知道对他有没有效，但吃了总比没吃好。"

像是在和我们开玩笑一般，肠胃药似乎是起了效果，小林停止了痛苦的呻吟，脸色也渐渐恢复了正常。

"能站起来吗？"

"嗯……还行，刚才我还以为死定了呢……"

"叔父你是不是吃了什么不干净的东西了……"

真理的话让所有人都想到了那个古怪的果实。一股不祥的预感在我脑中弥漫着。

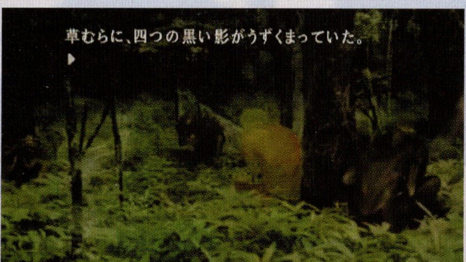
## 再回三日月馆

结果，我们又踏上了回公馆的路。我背着小林在山道中前行，他仍然在和腹痛战斗着，虽然没有刚才那样的剧痛了，但又如大地震之后的余震那样，阵痛仍在折磨着小林。

正当我们经过那个湖泊时，我发现香山的脸色好像也开始不太对劲，好像在焦急地寻找什么东西一样左顾右盼，不时还打出一两个很响的嗝。

"香山，你好像不太舒服。"正当我询问香山时，更加恐怖的事情发生了。

小林突然在我背上将身体后仰，两眼翻白，




口吐白沫，发出了令人恐惧的尖叫。

"叔父？你怎么了？"

小林一把推开真理，从我背上跳了下去，随即以难以想象的速度像狗一样窜入了道路旁的树林中……

"怎么回事……"香山看到小林的可怖变化半晌没回过神来。随即喊道："不好，赶紧把他找回来。"

我们在树林中展开了搜寻，经过一番努力，小林最后还是被我们找到了。

准确地说，那曾经是小林的生物。

在一片略微开阔的草丛中，我们看到了小林和三个在底虫村里看到的僵尸一起盘坐在树下，弓着腰，疯狂地啃食着那黄色的果实，就有如饿鬼一般。察觉到我们的到来之后，僵尸和小林扔下手中的果实，跳着消失在树林中。

香山看到怪物们吃剩下的果实，彷佛明白了什么一样，一言不发地走上了回公馆的路。

真理显然无法接受刚才发生的那一幕。

"……叔父也成为那些怪物中的一个了吗？"

"……"

"肯定是因为吃了刚才那个果实，一定是的。"

我回想起船长唱给我们听的歌谣，果然歌谣里已经预示了吃下果实所将面临的严重后果。

"你们能不能别再说了！"一直一言不发的香山吼到，"刚才我也吃了那个果实了，你们就别再说这些不吉利的事了行不？"

对了，香山也在小林的劝说下吃了那个果实。

在阴郁和不安的气氛中，我们回到了三日月馆。

公馆里此时早已布满了白色的蛛网，我们小心谨慎地来到了餐厅内。而餐厅的主人，已经由人类变为了蜘蛛。

我所担心的事，最后还是发生了。

餐厅的半空中，悬挂这一个被蛛丝所缠绕的人形一般的东西，在那之上是一只比之前见过的那两只蜘蛛还要大上一圈的蜘蛛。

"赶紧得把那个人救出来，要不就会被蜘蛛吃掉了。"香山着急地喊道。

"可是要怎么做才好"蜘蛛发现了我们三个入侵者，将庞大的身躯朝向我们。

"这时候就要凭借智慧了。"香山盯着蜘蛛，像是做好了决心一样，突然起动，以肥胖的身躯撞向蜘蛛。

虽然是看不出有什么智慧的成分在里面的行为，不过蜘蛛却好像是被香山的这种气势所震慑，竟也谨慎地后退了几步。

"赶快，趁现在赶紧救人。"香山冲我们喊道。

我和真理赶紧将被蜘蛛丝裹得有如一具木乃伊一样的那个人抬出了餐厅。

我刚出了餐厅门，里面便传来了香山的叫声。我对真理使了个眼色，示意她留在这里，然后转身跑进餐厅。

虚张声势的香山已经被大蜘蛛压在身下，有三分之一的身体被蜘蛛丝所包裹，情急之下我拿起桌上的刀叉，像蜘蛛的眼部扎去。

攻击奏效了，随着喷溅而出的绿色粘液，蜘蛛痛苦地爬出了食堂。

"糟糕，真理还在外面"

惊讶的真理掩着嘴巴僵在了门外，不过蜘蛛似乎是顺着走廊逃走了，现在虽然是消灭那只大蜘蛛的好机会，不过我更担心的还是真理的安危。

还好，真理并没有受伤，而香山也摆脱了身上蛛丝的纠缠，从餐厅里走了出来。

香山拔出小刀，对这刚才搬出来的木乃伊，割了起来，大约用了十分种，才将厚厚一层蛛丝割开。

那里面是一动不动，皮肤早已变青的美树本，虽然知道几乎不可能有奇迹发生了，但我还是把手放在他的胸前，

心脏已经停止了跳动。

真理不忍再看，扭头过去哭了起来。

"这家伙本来也是个有出息的男人啊。"香山长叹一口气。

我心中也燃起了对蜘蛛的怒火，不过现在还不是该停下的时候，得赶紧找到阿绿和菱田才行，香山也下意识地握紧了刀柄。

这时，美树本的尸体抽动了一下。难道美树本还活着？

不可能，他的心脏心脏已经停止了跳动，而且被封在这个严严实实的丝囊里，只要几分钟就会窒息。

但是，好像在无声地说着"救救我，救救我"一样，美树本的身体一下一下地抽动着。

我抱着真理，凝视着美树本。

突然，美树本的身体像是被撑破的米袋一样，身体的从胸部到腹部裂开了一条缝，无数的小蜘蛛从缝中像外爬出，目睹这一骇然景象的真理发出了歇斯底里的尖叫。

在恐怖和恶心的驱使下，我和香山死命地踩着地面上的小蜘蛛。紧接着，从美树本的眼鼻口中，越来越多的小蜘蛛爬了出来。

"赶紧离开吧，赶紧去找阿绿和菱田！"我知道一切都无济于事了。

"可恶，也只有暂时撤退了！"香山也同意了我的主意。

将美树本的尸体和无数的小蜘蛛抛在身后，最后，我们在储藏室发现了阿绿。

昏死过去的阿绿被蛛丝固定在房间中央的一个巨大蛛网上。难道阿绿已经被蜘蛛杀死了吗？正当我产生这可怕的联想时，阿绿的肩帮微微动了一下。看来阿绿还没有遭到蜘蛛的毒手。

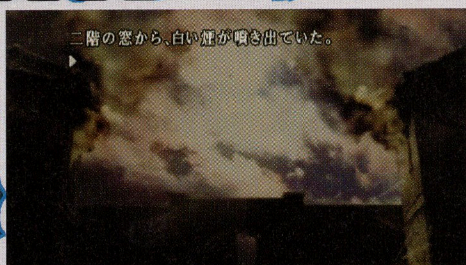
但就在这时阿绿的身边，6、7只蜘蛛从黑暗中出现开始爬向阿绿。

另一个我们要找的人菱田突然出现在我们身后，将手上的火把递给了我和香山。

蜘蛛似乎对火焰颇为惧怕，在香山用火把和蜘蛛对峙时，我冲上前去去，从蜘蛛网上救下了阿绿，冲出了储藏室，跑到了楼梯口处。

阿绿和菱田都已经找到，已经没有必要继续呆在这里了。






负责断后的香山，一边挥舞着火把，一边慢慢退到了楼梯口。看到我和真理已经架着阿绿走向一楼，香山对准面前的蜘蛛群，将火把投了出去，随即转身跑想下楼梯。

正在他通过楼梯转角时，不知是倒的什么霉，居然鬼使神差地摔了一跤。蜘蛛们不会放过这个机会，立即有几只蜘蛛爬到了香山身边，准备发起攻击。我将阿绿交给真理，回身跑到香山身边，对准扑过来的一只蜘蛛，用力将手中的火把挥了过去。火把打中了蜘蛛的头部，一阵焦臭味传来，我扶起香山，又用力地挥舞着火把，吓退了几只蜘蛛，而刚才被我打中的那一只，则在痛苦的翻滚中，化成了一团火球。

从公馆的门口成功突围后，身后的公馆二楼已经飘出一阵浓浓的黑烟，火焰从二楼仅有的两个窗户中喷出。

正当我们都以为蜘蛛们都将在火焰中灰飞烟灭时，三日月馆的大门中，仍然有好几只未被烧死的大蜘蛛冲了出来，我们赶紧朝着防波壁的大铁门跑去。

但是蜘蛛的速度比我们更快，我们刚跑两步就有两头蜘蛛堵住了这通往墙外的惟一出口。

正当我们就将以为走头无路的时候，好几只僵尸又仿佛从天而降一般，向蜘蛛发起了攻击。一只接一只的僵尸，从喷泉的水池中鱼贯而出，好像是要掩护我们逃脱一般，与蜘蛛展开了搏斗。但是蜘蛛的数量占了上风，不一会，僵尸的数量便开始减少。

“土蜘蛛的数量太多，那些家伙恐怕是挡不住了。”菱田说道，“我们赶紧离开吧。”

趁着这混乱的场面，我们冲向了防波壁的出口。

但真理仿佛还看到了什么东西一样，站在那里一动不动不动。




“怎么了？真理？快走！”

“我刚才好像看到……叔父也在那一群怪物里……”

离开三日月馆的我们一口气跑到了小山丘上，我将背上的阿绿放在地上，大口喘着气。

菱田对着精疲力尽的我说道“穿过湖往海岸那边的路上有个网张神社，你们都知道吧？”

“知道，来的时候我们都去参拜过了。”

“神殿里面有一把古老的剑……”

“嗯，我们知道，不过现在不是说这事的时候吧”

“那把剑正是以前赖光斩杀大蜘蛛妖怪时所用的名剑——蜘蛛切丸，有那把剑的话，应该就能把这些家伙斩尽杀绝了”

蜘蛛切丸？真理似乎想起了什么，开始向我们介绍起这把刀的一些传说。

已经累得头晕眼花的我对于真理的介绍都没怎么听，只是大致搞清楚这蜘蛛切丸是一名叫做源赖光的武士曾经用过的名刀，根据传说，这把刀就是击败蜘蛛的利器。

“为什么你会知道这些，而且，你既然知道得这么清楚，为什么自己不去拿那把剑呢？”我问一旁的菱田。

“我们……接近不了那个神社……”

我们……菱田为什么会用这个词来指代自己？

“比起这个，还是消灭那些蜘蛛更加重要吧，没有蜘蛛切丸的话，可是打不过那些蜘蛛的。”

“真的能行吗？如果那把蜘蛛切丸没用的话……”真理仍然不太放心。

“以前的传说说不定真的有其可信性，我们就赌一把好了。”现在的我们也只有这一条路可走。

“我也和你们一起去，到这个地步，我也只能听天由命了。”香山也做好了誓死一搏的准备。

“可是，阿绿要怎么办……”真理轻轻地抚摸着阿绿的脸颊，希望能让阿绿尽快醒来。

随着一声尖叫，阿绿总算是恢复了意识，根据阿绿的回忆，她和美树本是在食堂吃饭时，遭到蜘蛛袭击的。可以想象，如果我们再晚一步离开三日月馆，恐怕她也早已尸骨无存了……

## 蜘蛛切丸

在去神社的路上，香山的状况也越来越糟，更倒霉的是路上我们遭到了蜘蛛的袭击。拼尽全力逃跑，我们总算是冲到了神社的本殿内。与此同时，蜘蛛也包围了本殿的出口。

可以想象，如果蜘蛛切丸没有像传说中的那样发挥作用的话，我们将会是什么下场。

香山跑到台前，拿起了刀，一手握住刀柄，一手握住刀鞘，正准备将刀抽出来时，却“惊喜地”发现刀由于锈蚀得过于严重而很难从刀鞘里拔出来。

伴随着一阵关西腔的咒骂，香山开始了又一次的努力，这次他像是使出了吃奶的力气，那颗肥满的脑袋，一下胀得像个红色的气球。

香山使劲往外拔刀，从刀柄附近露出的一节刀身上的锈迹来看，就算拔出来，能不能对蜘蛛造成威胁也得打个大大的问号。

这刀别说是砍蜘蛛了，怕是拿来切菜都不行啊。

“这下该怎么办？”

“你问我，我问谁去？”

香山一边大声吼着，一边涨红着脸，死命往外扯着刀柄。

奇迹一般，蜘蛛切丸被这个矮胖的中年人从刀鞘里拔出来了。

蜘蛛切丸的刀身很长，算上刀柄的话长度超过了两米，由于锈蚀得太严重，刀刃部分已经有了不少缺口。

“这东西能有啥用啊！”香山对自己费尽全力拔出的名刀颇为失望。

的确看上去让人无法放心，但这也是我们现在惟一的希望了，刀上附有什么神秘的力量也说不定，“香山，总之你用这剑对着蜘蛛挥舞一下，说不定会有什么效果。”

“这剑能不能行啊……也只好这么试试了！”香山转过身来，对准聚集在门口的一堆蜘蛛，由上而下，挥舞了一下蜘蛛切丸。

让我们惊奇不已，刚才还蠢蠢欲动的蜘蛛，一下子都像老鼠见了猫一样的战栗起来。香山惊讶地再次挥剑，蜘蛛更是纷纷往后退了几米。

见识到蜘蛛切丸的神秘力量后，香山露出了拿到新买的玩具枪的小孩子一般的表情，举起刀带头走出本殿，当我们走出本殿时才发现眼前是数以千万计的小蜘蛛，和无数只牛一样大的大蜘蛛，好像蜘蛛知道我们会来取这把刀一样而特地倾巢出动一般。

“看样子岛上全部的蜘蛛都来了吧，不过有这把刀的话，就没什么好害怕的了……哼哼哼，你们这些怪物蜘蛛好好听着，我就是人称天下御免的大社长香山诚一，今天要将你们一个不留地送入地狱，受死吧，哇哈哈哈哈。”

虽然显得有些不合时宜，但这番像是武侠片里的台词倒是让香山显得威风凛凛。

“透，你看那边。”真理好像在蜘蛛群中又有了新的发现，我顺着真理指的方向看去，稍远一点的地方，一个直径约4米的蛛网上，和先前在真理房间中看到的那样，歪歪扭扭地用片假名写着几个字：

不要拔出剑

蜘蛛像是知道我们读懂了网上的文字一样，继续用蛛网写下了新的文字。

常世之虫会出现

这个世界即将毁灭

这是预言吗？是说我们将剑拿出神殿，常世之虫就会出现毁灭这个世界吗？

为什么呢？常世之虫又是什么东西？

“管那么多干嘛，要说毁灭世界也是你们这些大蜘蛛干的好事啊。”已经乐在其中的香山大吼一声，瞄准一只大蜘蛛，发动了攻击。在蜘蛛切丸面前，蜘蛛就像被蛇盯上的青蛙一样，一动不动地任凭身体被刀切成两半。

香山接着对准另一个蜘蛛，如法炮制……蜘蛛完全没有任何反抗地就被一个个地砍成肉泥。香山顶着四处飞溅的绿色粘液，在蜘蛛群众左冲右突，仿佛神明附体一般英勇无比。






我找了一堆干树枝，然后掏出随身携带的打火机点上火，将燃烧着的树枝扔进了蜘蛛群中，在蜘蛛切丸的威力下，蜘蛛被火点着了也一动不动，前方的蜘蛛群不一会便成为了一片火海，无数的蜘蛛被烧成了焦炭。

对毫无抵抗的对手施以这样的屠杀，使我的良心受到了一些谴责，但一想到美树本死在这些家伙的爪下，我的这些自责就被怒火冲得一干二净。不到一小时的时间里，个头较大的蜘蛛已悉数死于蜘蛛切丸之下，无数的小蜘蛛也在火海中灰飞烟灭。

"搞定了，蜘蛛退治，这下可以安心了，可恶的蜘蛛，这下知道我香山大人的厉害了吧！"香山一边喘着促气，一边发泄似的笑道。

然而，正像我所担心的那样，香山的表演时间，也到此为止了。

"呜……"香山一放下蜘蛛切丸，脸色马上变得苍白起来，抱着肚子半跪在地上。

"你没事吧？香山！"

"别碰我！"我正要将手放在香山肩上，却被像野兽一样的香山挡开。

"来了……还是来了……该来的还是来了，我就知道……"香山的双手握紧成拳头，死死地抵住腹部，紧紧地咬住牙关，像是拼死在抵抗着什么东西一样。

"你也注意到了吧，我会变成这样都是那个果实害的，就是在底虫村里小林发现的那种果实。"

没错，小林吃了很多那种果实，已经完全变成了怪物，香山虽然只吃了一口，不过这也只是使发作的时间延缓而已。

我想，那个果实应该就是传说中所记载的非时香果了，也就是多迟摩毛理从常世之国取回的食物。不过按照传说的说法这个果实吃了不是会让人不老不死吗？又怎么会让人承受这样的痛苦？

香山双手紧紧抱着脑袋，发出一阵惨叫。

"香山！你振作一点！"

香山的双眼变成平时的两倍大，舌头像是棒子一样从嘴里伸了出来，口水流了一地

"身体……身体不受我的控制了……我完了，救救我！呜啊啊啊啊……"

香山发疯一般撕扯着地面上的杂草。




"果实，给我果实！"和小林一样，香山最后也没有逃过果实带来的厄运，爬行着钻进了树丛，消失在我和真理面前。

"啊。"阿绿发现死去的蜘蛛群附近，蜘蛛网上的字又有了变化：

已经晚了

什么已经晚了？蜘蛛明明已经被我们全数消灭了才对……

"走吧。"说这话的是阿绿，不知是什么原因，总觉得此时的阿绿给人一种坚毅的感觉，好像是下定了什么决心一样。

"你说走，可是现在的我们还能去哪里？"

"底虫村，香山和小林也一定在那里"说罢，阿绿留下一个耐人寻味的微笑，迈这有如幽灵一般的步子，走在了前面。

为什么不再叫老板了呢……

## 镰鼬之夜

时间已经是临近傍晚了，西边的天空被落日染成一片血红色。

"真理……"我对走在前面的真理说道，"蜘蛛已经消灭，来接我们回去的船应该也马山要到了，我们不要去底虫村了，等船来了我们就回去吧。"

"那可不行啊，你想就这么抛下叔父和香山？"

"我不是这个意思……上一次去时不是就遇到了危险吗？再说……小林和香山虽然很可怜，但是多半已经……"

"真是，你到底想说什么啊。"

我沉默了半晌，坚决地说道："他们已经不再是人类，已经变成和那些僵尸一样的怪物了，就算我们找到他们也无济于事。"

"不止是我一个人想去，阿绿也要去啊，透你自己先回去吧。"

"我怎么可能一个人回去？"

"你还记得蜘蛛留下的信息吧，常世之虫苏醒，毁灭世界，不阻止这样的事发生的话，逃到哪里也是没用的。"

"那是蜘蛛留下的字吧，你就这么相信敌人的话吗？"

"敌人？如果那些蜘蛛并不是我们的敌人的话……"

"什么？"

"没什么，那我们就在这里告别吧。"

"你觉得我是会说出'好，我走了，再见'那种话的人吗？"

"……"

结果，我还是跟着真理来到了底虫村。

阿绿走得很快，已经抛下了我们，想来应该已经进入村中了吧。

正当真理准备跨过村口的大石进入村子的时候，我做出了劝阻真理的最后努力。

"等等，真理，决定要去了吗？"

"对不起，透，我无论如何也得去，我实在是无法抛下叔父就这么回去"

"……明白了。"

"嗯？"

"我也和你去，如果不是和你一起回去的话，我回去也没有任何意义了"

"但是，因为我的家人关系让透你遭遇危险的话……"

"现在你还说这话干什么啊，小林叔一直以来也很照顾我，并且……我不也是小林叔的家人吗？"

"……"

"我是说……如果，我和你结婚的话……不就是成了小林叔的家人了吗？"

"透！"真理紧紧地抱住了我，将头深深地靠紧我的胸膛，"我……真的很讨厌自己，因为我的任性……把透你卷了进来……"

"真理，我们永远都在一起，不管是生是死。"

"我……好幸福……透"

我轻轻地抚摸着真理的脸颊，紧紧地抱着怀中的真理。这个瞬间，就是我生命中的永恒，如果没有这份永恒的感动，那永生还有什么意义？

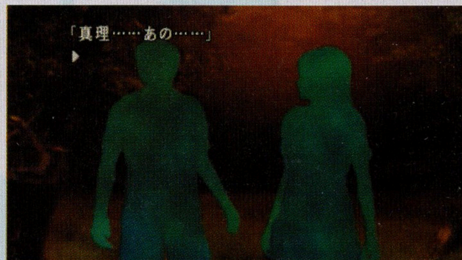
当我和真理踏上底虫村的土地时，那令人不快的感觉再度传遍整个身体，甚至比之第一次来时更甚，像是身边有什么东西正想我们迫近而来似的。我们就好像在泥潭中前进那样，缓慢地向着村子内部移动。

往前走了一阵，并没有僵尸或是蜘蛛那样的怪物来袭击我们，就这样我们穿过了村子，来到村子的后山脚下。

"奇怪了，竟然一个人也没有。"

"嗯……是啊。"

真理不时地用手抓着自己的喉咙，并擦着头上的汗水，和平常的样子不太一样。不仅如此，还




频繁地吞咽着自己的唾液，两眼左右注视着，像是在寻找什么东西……

难道……真理也……我不敢再想下去。

"比我们先到的阿绿也不见人影，真是怪了。"

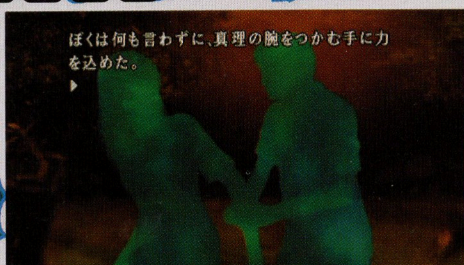
我努力地想要让气氛变得不那么压抑。

"是啊……真是奇怪了……"真理的脸色比起几分钟前已是完全不同，脸色苍白得有如大病不起的病人一般，手也在微微颤抖着……

我记得真理把果实放进口中后，立刻就在我的阻止下吐了出来的啊，明明果实沾上真理的嘴就仅仅是一瞬间而已，不应该像小林和香山那样吧。

真理尽量不将自己身体的异变表现出来，我也尽量不让真理觉得我已经注意到了这一切。

"啊！"真理四处张望的眼睛好像发现了一直所要寻找的东西……然而当我望过去是，那就是禁忌的非时香果……不仅如此，我还发现，底虫村的整个后山，全都是生长着非时香果的植物，而且植物的排列整齐划一，就好像是有人刻意栽培形成的果园一样。在那树林下，30人左右的僵




尸围在一起疯狂啃食着果实。

在那当中，虽然还保留着人形，但动作已经和僵尸毫无二致的小林和香山也做着相同的事。香山缓缓地吃着果实，看见了我们之后，他像是在为自己的样子感到羞耻一般，对着我们苦笑了一下，将下一个果实放进了口中

“透，真理，我这样子已经是没救了。没有这果实我肯定是活不下去的，现在头脑还算是清醒，不过身体已经……不听我的话了。能在还是人的时候收拾了那群蜘蛛也算是值了，你们也可以安全离开了，只有这事还不算太糟嘛，哈哈哈哈……”

真理像是被果实诱惑着一般，向着树林走去。我一把抓住真理的手腕，尽管如此，真理还在向前走着，我不得不把真理按倒在地。

“放开我！让我吃那个果实！”

“不行！绝对不行”

“我的头好难受……透……求你，让我去……你要是真的喜欢我的话……真的爱我的话……就让我去，放开我！”

“我就算是死也绝对不放。”

“真是这样的话就杀了我吧，求求你，死在你手里也好，我……不想变成那样子，杀了我，透！”

我什么话也没有说，只是把真理按得更紧。

“透！我……已经不行了……我明明没有吃那个果实啊，明明就没有吃嘛！怎么会这样？”真理哭着捶打着我的胸口。

“这个果实，只要接触到人体的粘膜，就会改变那部分细胞组成，所以，就算只是在一下嘴里放一下的，也已经晚了。”神秘的菱田再度出现了。

“你到底是谁？怎么会知道这么多？这个岛上到底正在发生些什么？”

我控制不住自己的愤怒，冲向菱田，正当我打算抓住菱田的领口时，却被她轻易地闪开了。

“哼哼，镰鼬之夜马上就将到来，这个世界即将灭亡，永远之世——常世即将到来，你们也注意到这个果实就是非时香果吧？”菱田说话的口气已经和之前的判若两人，“人类衰老的原因就是细胞的老化，非时香果的作用就是就是在食用者体内不断分裂扩散，像癌那样让细胞发生变化，当食用者全身的细胞都发生变化时，他就会变得不老不死了。”

“怎么会……只是树上结出的果实怎么会有这样的能力？”

“树木的果实？非时香果并不是树的果实，虽然看上去是果实，但那其实是虫的卵。”

我看着树下的那些人，他们正在拼命啃食着的，难道是虫的卵吗？

“那这些怪物，这些怪物又到底是什么？”

“他们就是所谓的少名毗古那，就是真理所说的前往常世之国的神。”

“吃了非时香果的人就会像我刚才说过的那样，得到永远的生命，只是，在它们的生命中必须不停地进食非时香果。并且失去人的思维，成为仅凭本能生存的怪物。”

这就是所谓的不老不死吗？这样的生命？又有什么意义呢？

“少名毗古那还是所谓的幼生成熟，你可以把他们理解为小孩子的状态，但是在成千上万吃过非时香果的人中，会有极少数拥有成熟的资质，这个人就会成为常世之虫。”

“那个什么常世之虫现在究竟在哪里？”

“就在我们的脚底下，常世之虫现在就沉睡在这底虫村的地下。虫子会每隔 50 年冲出地表一次，将这个世界变为它原本生存的那个世界，冥府之国。在那个世界里，没有任何人会死去。让这个世界也不会有人死去正是虫子的目的。”

“你胡说八道些什么啊？”

“呵呵，古代的人们梦寐以求的永远的生命，其实不过是生不如死的地狱，恐怕谁都没有想到吧，呵呵哈呵呵哈哈……可是，总有些蝼蚁之辈想破坏常世之虫五十年一度的苏醒——就是那些蜘蛛！”

“蜘蛛？那些土蜘蛛，就是为了用蛛丝将常世之虫封印于地下而存在于这个岛上的，数百年来，他们都成功地阻止了常世之虫的觉醒。可是这次由于你们的存在，蜘蛛无法再从中做梗了，我可得好好谢谢你们。”

原来，这一切都是菱田所导演的阴谋。

“你说什么？”听到这一切的香山怒吼着，站了起来。

“你这样说的话，我岂不是白忙活了一场……不对，岂不是帮了你这家伙的忙？”香山怒不可遏。

“哦哦……理性还没有完全消失呢。你说得没有错，我不能靠近蜘蛛切丸，你们就替我铲除了那些碍事的蜘蛛，真是感谢啊，呵呵哈。”

“可恶！”香山挥拳打向菱田，菱田不费吹灰之力便避开了香山的攻击，反倒是香山失去平衡，跌倒在地。

“没用的东西你躲一边吃果子去吧！”菱田的脸变得有如恶魔一般。

“50 年一度的夜晚。自古就被称为蜘蛛太刀之夜，在民间流传过程中就变成了今天的镰鼬之夜了。”

“菱田，你到底是谁？”

“我？你们还不明白吗？我在从前就被成为是八百比丘尼，1400年前奉垂仁天皇之名前往常世之国取回非时香果之人！”

“难道你就是……多迟摩毛理？”

“没错，那就是我原本的名字。”

原来菱田就是把非时香果带到这个世界来的始作俑者。

“江户时代，底虫村的村民在一夜间消失的传说并不是真的，就像童谣里唱得那样，所有的村人都知道果实的可怕，但是那年正逢前所未有的大饥荒，时常发生人相食的惨剧。人们走投无路，只好把手伸向了非时香果，结果就像你们看到的那样。”菱田用下巴指了指树下“村人们并没有消失，只是变成少名毗古那离开了村子，居住在山中，并从江户时代一直活到了现在。明治时代来到这个岛上的岸猿伊右卫门和他的家族，也在追求不老不死的贪欲下成为了这里面的一部分，看见没有，那边坐在树下的两个就是岸猿伊右卫门和他的夫人。”菱田笑了起来。

“疯狂地追求不老不死之术，结果却落到这步田地，人类永不满足的贪欲竟是如此的丑陋，哈哈哈哈……”

“接下来还会发生什么？”

“对了，托你们的福，已经没有碍事的家伙了，慢慢地等着常世之虫觉醒就可以了。”菱田悠哉游哉地背过身去举起两手开始跳起一些不知所谓的舞，嘴里还一边振振有辞。我一直在等待着已经飘飘然的菱田把注意力从我身上移开的那一瞬，现在正是机会！我拽紧拳头，冲向菱田，发现我的攻击的菱田并没有躲闪的意思，只是用左手像我一挥，打中了我的肩膀。一阵剧痛袭来，我站立不稳单脚跪在地上。

“小毛孩子，别以为能打得过我。对了，看来这岛上惟一没有吃到果实的就是你了，一个人的话挺寂寞吧，我让你也成为他们的伙伴吧。那边的那个女孩子就是你的女友吧，变成少名毗古那以后你可就孤单了，她可是会继续活好几万年的啊，怎么样？和自己喜欢的女性一起接受不老不死的命运吧，这是何等的幸福！”

“胡说！”

“那个女的已经吃了非时香果，也永远都离不开非时香果了，你现在嘴上逞强，到头来也只能自己一个人寂寞了，哈哈哈，来，吃吧。”

菱田将手中的果实推向我的嘴里。

只要碰到嘴唇我就完了。

我拼命地抵抗着，可是受伤的肩膀完全使不上力，菱田双手的力量却有如厉鬼一般。

菱田另一只手捏住了我的鼻子，我无法呼吸，但我决不能把嘴巴张开……否则……

可恶……头已经开始发晕了……




**美树本 洋介**

**Yosuke Mikimoto**

性别：男性 身高：180cm 年龄：32 岁

充满野性气息的健硕男子，是一名自由摄影师。性格冷静，能尽量从客观角度对事物做出评价。




"你干什么！"菱田像是受到突如其来的袭击，大叫一声，放松了双手，我趁此机会大口地喘息着。恍惚之中我看见真理抓着菱田的右腕，向着菱田的背后扭去

"你这家伙……怎么会？"菱田惊讶地望着真理。

"怎么回事我也不清楚，不过一下子刚才的难受感觉都没了，你这老太婆，也该适可而止了。"真理说话的口音很有精神，就和我所熟知的那个真理一样。

"你不想吃这个果实了吗？"菱田将果实捧到真理面前，真理连看也不看一眼就将菱田手中的果实打翻在地。

"我才不要这种东西呢！"

"奇……奇怪……你明明已经症状已经发作了，可是却，难……难道……"

"你真的吵死了啊！"真理一个漂亮的过肩摔将菱田摔倒在地。真理确认菱田一时无法恢复意识后，赶紧跑到我的身边。

"透……我们赶紧跑吧。"

"可是，小林和香山他们……"

"刚才听了菱田的话，我也明白我们现在已经没有任何办法了，我们现在能做的只有活着离开这里了。"

"我明白了。"我紧握着真理的手，向着村子的出口跑去。

正在这时，地面下突然传来巨大的响动。地面出现了巨大的裂缝，在剧烈的震动之下，我和真理就像在杯子里的骰子那样，四处翻滚……不一会，我就连上下左右也分不清了。

终于，地震渐渐平静了下来，可是真理却不知在刚才的地震中哪里去了。

回头一看，村子已经几乎成了一片废墟。村子中央，隆起了一个小山包似的东西，在夕阳的余晖中，闪耀着黑色的光芒。

随着泥土的剥落，那个小山包终于露出了原型，那……那就是底虫村的底下潜伏着的常世之虫！

外形有如蟋蟀一般常世之虫就像特摄片的出现的巨大怪兽一样，从地层中缓缓爬出，挥舞着触须，活动着自己的身躯，仿佛是在向世间宣告自己的复苏。

"我的常世之虫……出来了……我总算是等到这一天了，实在是太好了。"清醒过来的菱田对眼前的异象狂喜不已。

"化当世为常世……化当世为常世……"

菱田唱着咒语一般的歌谣，跳起了诡异的舞蹈，周围的少名毗古那也用混浊的声音跟着哼唱起来……在恶魔的咏唱之中，常世之虫从地层中完全爬出，向着海岸缓慢地爬行着。

虫子的背上，像绒毛一样覆盖着的，就是生长着非时香果的树木，这时我才知道这非时香果，原本就是常世之虫身体的一部分，看上去像是树木和果实只是引诱人们的伪装而已。

我已经无能为力了，这一切都是将蜘蛛全部杀死的我们犯下的过错。

这个世界即将毁灭，也许说是毁灭并不恰当，所有的人都会不老不死，谁也不会死去的世界，所有人都会变成僵尸，吃着虫卵的世界，这就是……地狱。

"那里还有一个没有吃下果实的人，常世之虫，不用客气了，将他踩得稀烂吧。"菱田像是对没有吃下非时香果的我极为恼火，指挥着虫子向我扑来随着虫子的爪子挥向毫无反抗能力的我，我被抛上了半空，随即重重地跌落在地上，剧烈的冲击和疼痛使我像断了线的木偶一样完全不能动弹。

希望骨头没有折断吧……

当我从剧痛中挣扎着睁开眼睛时，隐约望见虫的前面有一个人张开双臂，似乎是在阻止虫子的前进。

那人竟然是阿绿。

阿绿全身一丝不挂地挡在虫子面前，伸开两手，像十字架一样挡住了虫子的去路。

"危险，阿绿，赶快离开！"

像是完全听不见我的声音一样，阿绿一动不动地保持着这个姿势，和虫子对峙着。

"那个女的也没有吃下果实，杀死她！"菱田对虫子喊道。

我不想看到接下去将要发生的惨状，努力想要闭上眼睛，但是眼睛就像被冻住了一样，无法闭上。

奇怪的是虫子好像是在惧怕着什么一样，停在了阿绿的身前。

"你还在等什么，以你的力量区区一个人类根本不可能挡住你！"在菱田的鼓动下，虫子又迈开了步子。

接下来发生的事，再度超越了我的想象力。

阿绿的眼窝中，涌出了无数的小蜘蛛，不止是眼窝、鼻孔、耳孔、口中，无数的小蜘蛛像缎带一样，顺着阿绿的身体爬到地面，紧接着阿绿的身体绽开了数条裂缝，数以万记的蜘蛛出现在虫的面前，并向着虫爬去。

阿绿……应该说曾经的阿绿在体内的蜘蛛都涌出来后，像漏了气的气球一样，整个人化为一张皮，飘落下去。

原来，在我们从三日月馆中救出阿绿之前，阿绿身上就已经被蜘蛛产下卵了，只是为了应付最坏的世态，才一直保留，或者说伪装着阿绿的思维。

"可恶，你还在等什么，不就是一群微不足道的小蜘蛛么？把它们全部踩成肉酱！"

让人匪夷所思的是，面前的细小蜘蛛，竟然随着爬行前进而在不断地成长着，就像在吸食这地面上的苔和微生物一样。

而成长到30厘米大小的蜘蛛，开始了融合，两只蜘住合而为一成为一只更大的蜘蛛，很短时间里，数以千万记的小蜘蛛转化为了100多只巨大的蜘蛛，其中每一只的体形都超过了1米。

个大的蜘蛛冲向常世之虫，用尾部喷出的蛛丝喷向虫子，很快，常世之虫便被白色的蛛网所覆盖。

常世之虫发出巨大的咆哮声，缓慢地举起巨大的前爪，掀翻几只前面的蜘蛛，接着一步步冲进蜘蛛的方阵，一只又一只的蜘蛛死在虫爪之下。

不到一分钟的功夫，大蜘蛛就只剩下60只左右了，但剩下的蜘蛛仍然在用尽全力制造着蛛网，希望以此限制住虫的行动，然而由于数量的减少，成功的希望也越来越渺茫。

也许是意识到了这一点，原本被冲散的蜘蛛又再度集合在一起，开始了新的融合。

经过大约一分钟滚雪球式的融合，一只硕大到几乎可以和常世之虫分庭抗礼的巨型蜘蛛出现在眼前。

"就算再怎么融合，也不过是乌合之众，只要将这蜘蛛打倒，就等于是把蜘蛛全部消灭了，就这样将蜘蛛一网打尽吧。"就像是被在菱田所操纵一样，常世之虫再次发动了攻击。

在搏斗中，虫的两爪深深地捅进了蜘蛛的躯干，绿色的黏液飞溅而出。

蜘蛛忍住剧烈的疼痛，将尾部对准常世之虫，喷出了蛛丝。坚韧的蛛丝将虫的六只脚牢牢地缠住，常世之虫拼命地翻动着，企图挣脱蛛丝的缠绕。

蜘蛛再度转过头来对准常世之虫的喉部咬去，常世之虫也对准蜘蛛的头部咬了下去，蜘蛛左侧的眼睛立刻被虫咬去一半，蜘蛛的后腿已经开始痉挛，但是仍在在不顾一切地向虫喷吐着蛛丝，几乎要喷到十几米开外的我的头上。

渐渐地蜘蛛开始落于下风，常世之虫对准蜘蛛的腹部，用爪捅去，蜘蛛柔软的腹部立即被穿开了一个大口子，绿色的内脏顺着伤口汩汩流出。

蜘蛛似乎想要逃离开虫子的攻击范围，但是被虫子从身体上方压制住，无法动弹。蜘蛛拼尽了也许是最后的力量喷出了一股蛛丝，没想到最后一股蛛丝竟然奇迹般地命中虫子的眼部。眼睛被挡住的虫子猛地往后一仰，放开了蜘蛛。蜘蛛得到了宝贵的喘息的机会，继续对虫子喷吐着蛛丝，形势开始对蜘蛛有利。

"可恶，气死我了！"

气急败坏的菱田正要向虫走去时，一双手抓住了菱田的脚，将她拉倒在地。

那是香山的双手。

"不会让你过去的"

"区区一个少名毗古那，也敢坏我的好事。"

"我头还清醒着呢，只要我还是人类，就不会让你得逞！"

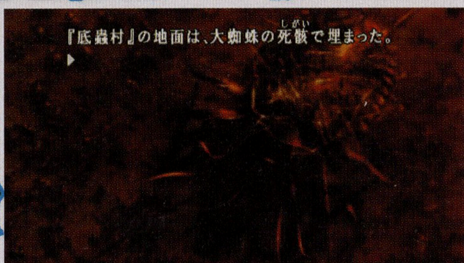
菱田举起手边的一块石头，对准香山的头部砸去。一下……两下……香山头被砸破，鲜血顺着脸颊往下流淌，但他的双手却丝毫没有松动。

"住手！"我大声地叫着。

菱田双手将石头高高举起，用尽浑身力气向着香山砸下，一声闷响后……香山倒在了地上

我不忍目睹香山的惨状，咬着牙将头扭向另






一边。

"真是自不量力的家伙，菱田一边喘着粗气，一边支撑着站起身来，继续向虫身边走去。"

但是，像是被香山的行动所感染一般，几乎所有的少名毗古那挡在了她的身前。

"我想死去……"其中的一个说道，"不想再这样活下去了，让我们去死。"

"别胡说了，你们将会永远这样活下去，这是你们的宿命

"我好想死，杀了我吧"

少名毗古那纷纷伸出双手，围住了菱田，将包围圈慢慢缩小。

"滚开，可恶。"

"已经，受够了……"

"不想再活在这人间地狱了……"

"想回到冥府之国去……"

"好想死去……"

"好想死去……"

菱田的惨叫响彻村子的上空。

常世之虫最终还是摆脱了蜘蛛的网，张开了双翅，向着空中飞去……

我挣扎着想要站起来，可双脚却无论如何都使不上劲。

如果常世之虫离开小岛，那整个世界就会……

正当我绝望时，一个巨大的阴影从我头顶上掠过。蜘蛛一跃而起，抓住了上升中的虫子，虫子对蜘蛛的奇袭毫无防备，蜘蛛趁势将牙插进了虫子的头部内。蜘蛛与虫子同时停止了活动，坠向了地面。

虫子的脑部被蜘蛛的牙洞穿，蜘蛛也耗尽了自己所有的生命力。

"可恶啊……我的虫!"菱田睁大了眼睛，右手拼命地伸向虫的尸体，想要挽回自己的败局，但一切都以成定局。随即气急败坏的菱田被淹没在了少名毗古那的包围中。

"透!"真理的声音。看似并没有在刚才的地震中受伤的真理用肩膀架着我走出了村外，我俩望着一片狼藉的村子，半晌说不出一句话来……

这时，在村口的石墙旁边，一个人形的影子向我们这边走来。

香山!

这时的香山，受到果实的影响越来越深，面容已经和我所知道的那个香山不一样了，要辨别他和其他的少名毗古那已经有显得有些困难，但至少现在我还能确定眼前的人就是香山。

香山头上的伤口仍在留着血，喘息着对我说道:"透，请你听听我的请求，我还有一件事放不下心，我的公司……我还打算回去以后继续再做很多有趣的游戏的……不过看来我非得去那个世界不可，马上得和你们说再见了。"

"……"

"我想让你继承我的公司，代替我成为新的社长。"

"那不行的吧……我还只是学生……"

"这个跟年纪没有关系的，只要你能做出有趣的东西就可以。我相信你有那样的才能，拜托了，透!"香山对这我，艰难地双手合十，作出了一个"拜托了"的手势。

我点了点头:"我不知道能不能做得像你那么好……"

"没问题的，我看人一向很准的，那么……你们保重……千万保重。"

香山留下这最后的话后，消失在了我们的视线中。

接着，随着一阵巨大的爆炸声，村子的中央升起一个巨大的火柱，地面的裂缝处喷涌出黑色的火焰，在眨眼间整个村子陷入一片火海。村子变成了熔岩和火焰的地狱。在那一片火焰中，无数的少名毗古那在火焰中沉沦翻滚，发出痛苦的悲鸣——这就是地狱的景象。

所有的一切，都被这来自地狱的火焰所吞没。

火焰消失了，一瞬之间，村子以及围绕村子发生的一切都好像根本不存在一样，任何痕迹都没有被留下，只剩下一片沙地。

## 再见，吾爱

当我恢复意识时，我和真理已经坐在回去的船上了。

船长不耐烦地说道，"说好了傍晚时候来接你们的，可是到了港口一看，你们一个人都没有，我又去了一趟三日月馆，结果那里被火烧了个干净，到底是出什么事了?"

突突突突突突……

马达的声音在我耳边回响着，这平时只会被我认为是噪音的声音，在这时竟像是象征着现实世界的欢快乐曲一般动听。

"我找你们找了半天，结果好不容易才在底虫村附近发现你们，你们那时就像个傻子一样呆坐在那里。"

"嗯……"

我只有轻轻地点了一下头。

我已经是遍体鳞伤了。生还下来的，只有我和真理二人。其他人，都已不在这个世上了。这个时候，旁人不去联想一下这一天所发生的事，那才是不可思议的吧。

"你们在岛上应该是遇到了不少事吧，我也就不在多问其他人怎么样怎么样了，至少你们是从岛上回来了，也该松了口气吧。"

"谢谢……"我向不再追问我们的船长表示了谢意。

突突突突突…………

都结束了。身体还很疼痛，但前所未有的解脱感充满了我的意识。

真理此时就在我的旁边，这让我无比欣慰。

"回去以后，一定得赶紧上医院哦。"

"不想去也得去了。"

"我每天都去看你吧。"

"嗯……"

"在你住院的这段时间里，把你的公寓借我住好不好?"

"啊，那我倒是挺高兴的……但你在北海道的父母不会说什么吗?"

"我想办法说服他们，别担心。"

我在船长没注意到我们的时候，将身边的真理揽在了怀中。

"透，我还有一件事情不明白。"

"什么事?"

"菱田说过，非时香果接触到粘膜就会发生作用，我虽然那时候马上就吐了出来，但还是把果子放进了嘴里的。到村子的时候还觉得很想去吃那个果子，我还以为我完了呢。"

"现在不想吃了吧。"

真理点了点头。

"肯定是你的心理作用，要是真的发病的话，那你现在身体的细胞都发生变化了，而且肯定样子也和现在不一样，拼命地想要找那个果子吃呢。那个果子对你并没有什么影响吧?"

"是吗……真是那样就好了呢……"

突突突突突……

"我记得菱田还说过，少名毗古那是幼生体，但是吃过非时香果的人里面千百人中会有一个具备成熟的资质……而这个人，会变成常世之虫。"

"她有说过吗?"

"嗯，说过，我在想……我会不会……"

我没怎么在听真理的这些话，我已经完全沉醉在劫后余生的幸福感中。

我……还有真理，还活着。

"真理?"不知过了多久，我对周围的安静感到诧异，朝着真理的方向望去。

真理背对着我，双膝着地，跪在船头，双手支撑着自己的身体。

真理背上，在我的面前沿着脊柱的方向裂开了一条裂缝，一阵亮光闪过，从裂缝中一个全身乌黑，浑身的表皮充满褶皱的生物钻了出来，附着着真理的血和体液的生物在即将沉没在水平线上的太阳余晖映衬下，显现出异样的光芒。

是虫。

一只漆黑色的虫。

这个长着六只脚的虫，将自己的身体弯成圆月状，突然将背上的翅膀展开。正当我觉得它好像再望着我的时候，它那抓着真理……曾经的真理的脚爪松开了，腾向了夜空中。

巨大的漆黑色的蝴蝶乘着海风，像断了线的风筝一般升入了夜空，然后，在稍微倾斜了一下之后，猛地扇动了一下翅膀向着头上的一轮月光飞去……我握着真理的躯壳，呆然望着夜空……

淡蓝色的月光，有如透明的丝绸一般倾注在我的周围……

突突突突突突……

只有船上的马达声，依然响着……

（全文完）






# PSP
# 游戏最强年鉴
## Vol.3

# PSP 游戏最强年鉴 Vol.3 说明

本年鉴收录了2007年1月至2007年7月期间发售的所有日版、美版和欧版PSP游戏。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为了避免重复，本年鉴中仅收录了该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在备注栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为500字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

■ 推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分。

■ 游戏封面

■ 游戏实际画面

■ 游戏分项评分

推荐度 7

兵蜂 携带版

ツインビー－PORTABLE

◆Konami◆STG◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆3980日元◆全年龄
◆备注：无

本作是一款“《兵蜂》系列”旧作的合集游戏，共收录了系列的5款街机版旧作，包括1985年的初代《兵蜂》、1990年的《兵蜂！》、1991年的《出击！兵蜂》、1993年的《Pop'n兵蜂》、1995年的《兵蜂 呀呼！》。这5款游戏都是原汁原味地完全移植，画面、音乐等各方面并没有强化，不过游戏中可以设置画面比例大小，可以将画面拉伸到全屏显示以获得大魄力的表现。另外除了普通的横屏显示，游戏还支持竖屏显示，这样玩家可以将PSP竖过来玩。作为一款经典游戏的合集，喜欢怀旧的玩家可以尝试一下，何况这几部旧作的素质还是相当不错的。

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

■ 游戏中文译名

■ 游戏原名

◆游戏发行厂商／制作厂商◆游戏类型◆游戏发售日◆该游戏的地区版本

◆游戏人数◆游戏售价◆该游戏的推荐玩家年龄

◆备注信息（主要是该游戏其他地区版本的发售日期）

■ 游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及500字左右的篇幅来介绍游戏，使大家对游戏有个基本的认识。

## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

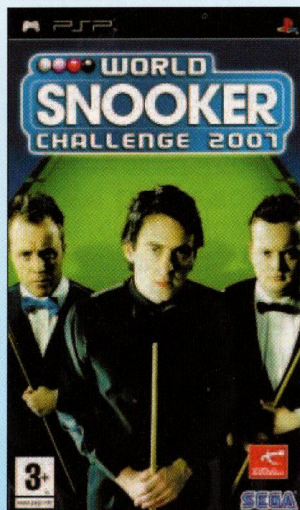
| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A・RPG | 动作＋角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A・AVG | 动作＋冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟／战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

推荐度 5

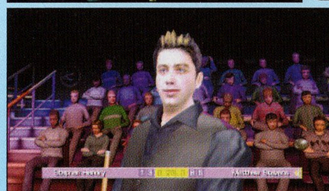
## 世界斯诺克锦标赛2007

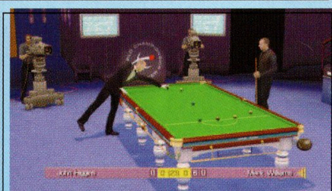
World Snooker Challenge 2007

◆SEGA◆SPG◆2007年1月12日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无



SEGA对应多个游戏平台发售的最新台球游戏。本作增加了全新的游戏模式和要素，玩家可以原创自己的球手，参加十几个世界顶级桌球赛事，包括Mosconi杯，世界杯和英国公开赛等。而在“Golden Cue”（黄金球杆）模式中玩家可以通过挑战其他职业球手来测试自己的水平。世界著名桌球选手将在游戏中登场，这也包括2006年斯诺克锦风云人物：丁俊晖、奥沙利文、亨德利等球迷朋友非常熟悉的选手。同时也收录了2006年锦标赛各大著名赛场，包括普雷斯顿会馆和世界斯诺克锦标赛总部。另外，游戏的隐藏要素需要玩家反复通关才能开启。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 5

## TALKMAN式 英语会话

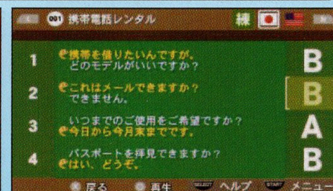
TALKMAN式 しゃべリンガル英会話

◆SCEJ◆ETC◆2007年1月18日◆日版
◆1人◆4200日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款英语教学软件，针对玩家的口语能力进行训练。游戏最大特色之一就是可以对着PSP的麦克风进行发声训练，CPU会根据玩家的发音标准与否给出判定。角色马科斯特意请来了地道的美国人配音，通过模仿他的发音以达到练习效果。游戏中针对现实生活中可能出现的各个场景给出对话范例，数量多达700条以上。每天利用15分钟的时间针对这些场景的题目进行回答后，系统会给予自动记录并打分，通过该打分表玩家可以确实掌握自己的学习进度。需要注意的是本作使用的麦克风为专用周边，将其安装到PSP的USB接口方可顺利游戏。





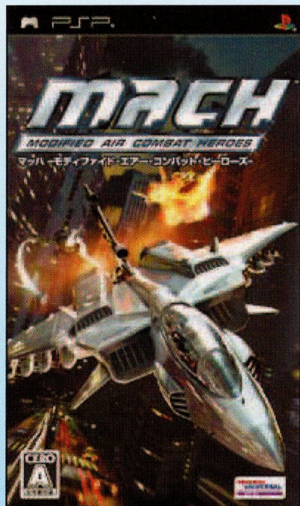
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 7

## 超音速 空战英雄

マッハーモディファイド・エアー・コンバット・ヒーローズー

◆VU Games/Vivendi Games◆STG◆2007年1月18日◆日版
◆1~4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2007年2月20日（美版）/2007年3月9日（欧版）



本作的立意可不仅仅是空战，游戏中还融入竞速的要素，体味空中高速飞掠的快感才是本作真正想要传达给玩家的感受。游戏中玩家要驾驶性能各异的战斗机一边用导弹锁定对手，一边摆脱干扰争夺空中狂飙赛的冠军。当然，除了竞速，本作同样拥有传统空战、金币赛等丰富的模式，让你全面体验飞行驾驶的乐趣。本作具有机体改造系统，使用胜利获得的赏金改造机体也是游戏的一大特色。本作的画面非常优秀，有着不亚于PSP版《皇牌空战》的机体及场景建模，战斗机的细节动作也刻画得异常真实，大气效果非常逼真，在空中飞驰的速度感尤其爽快。





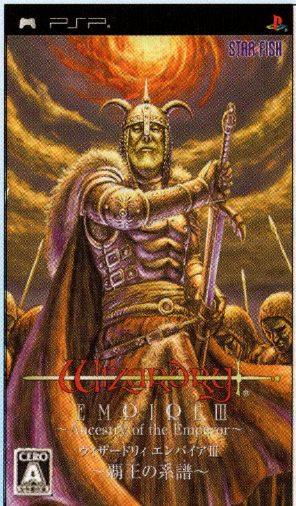
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

## 巫术帝国III 霸王的系谱

ウィザードリィ エンパイアIII ～霸王の系譜～

◆Starfish◆RPG◆2007年1月18日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



以剑与魔法的经典故事背景及充满RPG原点要素而闻名的《巫术》系列”终于登陆PSP平台。虽是一款移植作品，但在保留了原作所有要素的前提下，游戏的画面也重新进行了绘制，让玩家在掌机上充分享受探索迷宫的乐趣。游戏的场景采用了简单的3D画面，营造出较强的视觉表现氛围，而游戏中的怪物都是以2D形式登场。游戏中设定了多彩的职业，并允许最大6名同伴进行编成，共同挑战未知的迷宫。在迷宫中打倒怪物可以获得经验值、金钱、道具等，玩家所扮演的角色会越来越强大。随着流程的进行，还能获得各种称号以及更多的隐藏职业。





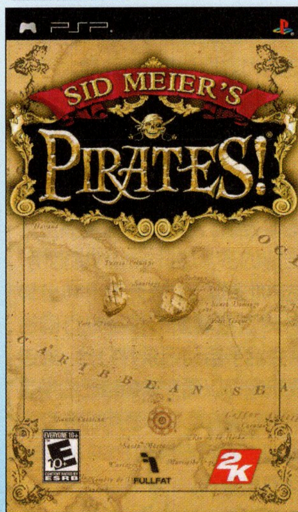
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

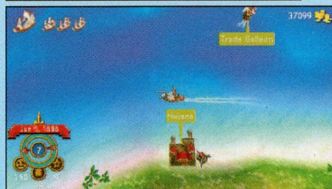
## 席德·梅尔的海盗

Sid Meier's Pirates!

◆2K Games◆SLG◆2007年1月22日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年3月9日（欧版）




本作由策略游戏大师席德·梅尔制作，是一款早在1987年发行的经典游戏的复刻版。在游戏中玩家要扮演一名17世纪的海盗船长，带领船队活跃在加勒比海上。游戏的最终目的是让主角成为历史上最让人畏惧的海盗。本作有着全3D的游戏画面，融合了战略与航海冒险的众多游戏要素，其中的宝藏收集要素是吸引玩家的一个重要环节。另外本作还针对PSP的特点加入了无线多人联机模式，可以让四人同时进行游戏。游戏中的大部分时间用于航海以外，玩家还要前往各地的码头中探索，比如去酒吧内招募船员、去船坞修理船只，总之玩家将会卷入到陆上势力争斗的漩涡之中。





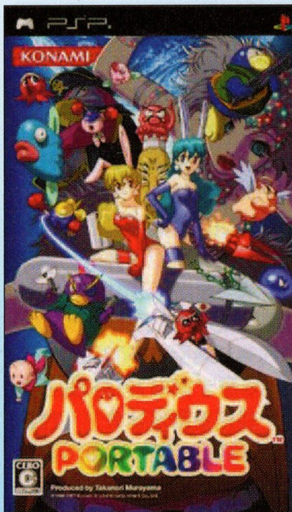

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## Q版沙罗曼蛇 携带版

パロディウス PORTABLE

◆Konami◆STG◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆3980日元◆15岁以上
◆备注：无




本作是Konami经典射击游戏《Q版沙罗曼蛇》的怀旧合集，共收录系列的5部老作品，包括1988年MSX上的初代《Q版沙罗曼蛇》、1990年街机版《Q版沙罗曼蛇》、1994年《极上Q版沙罗曼蛇》、1995年《实况解说Q版沙罗曼蛇》以及1996年街机版《性感Q版沙罗曼蛇》。该系列凭借夸张搞笑的风格以及喧哗的气氛吸引了大批射击游戏爱好者，游戏中甚至会出现一些比较暴露的镜头，这也成为游戏的话题。这次收录的5款作品都是原作的完全移植，画面、音乐都没有强化，不过画面可以拉伸到PSP全屏，某些作品还支持即时存档、读档。另外游戏还收录了新的音乐鉴赏模式。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

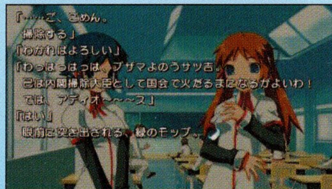
## Routes 携带版

Routes PORTABLE

◆Aquaplus◆AVG◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆4800日元◆15岁以上
◆备注：无




本作是在PC游戏界较有知名度的美少女恋爱游戏的PSP移植版。游戏的主人公是一个名叫宗一的学生，他的普通生活因为一个叫做莉莎的女子出现而发生了改变，宗一以及他的好友皋月等人被卷入了一场离奇的事件。游戏的画面保持了PC版的高水准，比较精美，钉宫理惠、伊藤静等知名声优的演出也为游戏增色不少。PSP版在原作的基础上加入了新的片头动画、新角色以及新剧情，使游戏在整体完成度上变得更高。值得一体的是，本作的PS2版和PSP版是在同时发售的，并且两个版本的记录可以共用，对于喜欢这个游戏的玩家来说非常便利。





画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

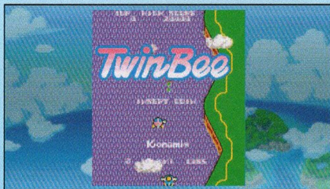
## 兵蜂 携带版

ツインビー PORTABLE

◆Konami◆STG◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆3980日元◆全年龄
◆备注：无




本作是一款《兵蜂》系列"旧作的合集游戏，共收录了系列的5款街机版旧作，包括1985年的初代《兵蜂》、1990年的《兵蜂！》、1991年的《出击！兵蜂》、1993年的《Pop'n兵蜂》、1995年的《兵蜂 呀呼！》。这5款游戏都是原汁原味地完全移植，画面、音乐等各方面并没有强化，不过游戏中可以设置画面比例大小，可以将画面拉伸到全屏显示以获得大魄力的表现。另外除了普通的横屏显示，游戏还支持竖屏显示，这样玩家可以将PSP竖过来玩。作为一款经典游戏的合集，喜欢怀旧的玩家可以尝试一下，何况这几部旧作的素质还是相当不错的。





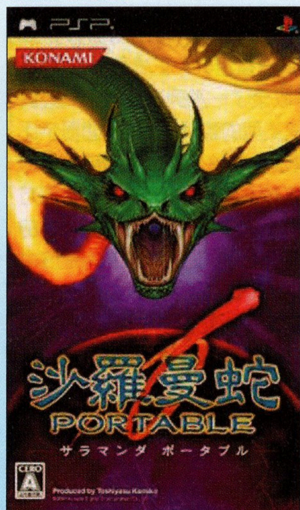

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

# 沙罗曼蛇 携带版

沙罗曼蛇 PORTABLE

◆Konami ◆STG ◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆3980日元◆全年龄
◆备注：无



本作是著名的横板卷轴射击游戏《沙罗曼蛇》的怀旧合集，共收录了5款相关作品，分别是1986年街机版《沙罗曼蛇》、1987年街机版《LIFE FORCE》、1987年MSX版《宇宙巡航机2》、1991年街机版《XEXEX》以及1996年街机版《沙罗曼蛇2》，其中《XEXEX》并不属于“《沙罗曼蛇》系列”作品，但却是系列的制作小组制作的同类型游戏，这次也是第一次进行移植。与《兵蜂 携带版》、《Q版沙罗曼蛇 携带版》一样，本作收录的5款作品也都是原汁原味的移植，画面音乐都没有强化，但画面比例可调，同时也加入了音乐鉴赏模式。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 5

# 视听感觉 填字游戏天国

視て聴いて脳で感じて クロスワード天国

◆SEGA ◆PUZ ◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款桌面填字游戏，主要分为视听觉填字、普通填字和数字填字三个模式，其中最具特色的视听觉填字特意加入了提示动画和日本有趣的漫才（类似相声的逗乐艺术）语音，玩家可以根据语音提示完成填字，填出的字会根据桌面上不同颜色格子的划分组成各个词汇。普通填字模式则是很传统的填字游戏，画面的右半部分会对桌面上的未知词语给予提示，使得相连格子的横行和竖行都组成日语词汇，且无时间限制。最后的数字模式很考验玩家的思考能力，桌面上所有相同数字都代表一个假名，玩家要推理出数字对应的正确假名，使桌面的所有数字都能组成正确词语。





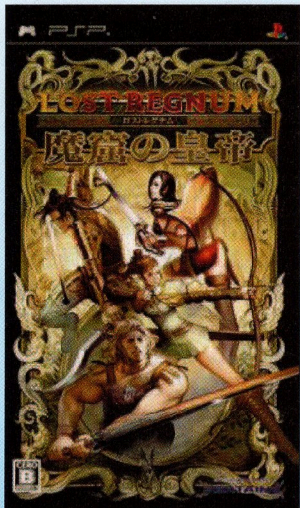
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

# 失落神殿 魔窟的皇帝

LOST REGNUM魔窟の皇帝～

◆Ertain ◆A·RPG ◆2007年1月25日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2007年2月15日（中文版）/2007年9月14日（欧版）/2007年10月26日（美版）



本作是一款迷宫探索类的A·RPG，风格与美式RPG非常的相似。游戏中玩家将扮演古罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由罗马皇帝哈德里亚努斯所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。游戏中共有4名冒险者，玩家可以根据自己的喜好选择力量型、速度型或者远程型角色使用。本作中特有的装备合成系统能将玩家在冒险途中得到的武器组合，从而获得更加强力的武器。游戏的操作有些复杂，一开始总给人以难以上手的感觉，但熟悉之后，就会发现这样的操作能带给玩家十足的爽快感。喜欢谜宫类冒险游戏以及美式RPG的朋友不妨试试本作。





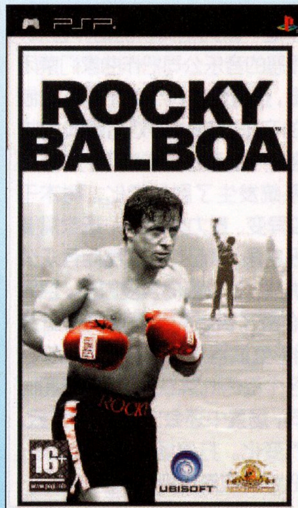
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

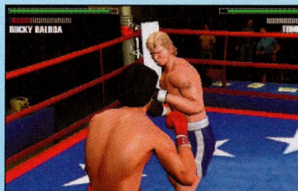
# 洛奇 巴尔博亚

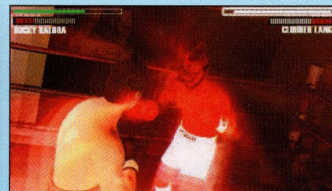
Rocky Balboa

◆Ubisoft◆FTG◆2007年1月26日◆欧版
◆1～2人◆19.99欧元◆16岁以上
◆备注：2007年3月13日（美版）



本作是由好莱坞著名影星西尔维斯特·史泰龙主演的电影“《洛奇》系列”改编而成，以游戏的方式讲述拳王洛奇的传奇职业生涯以及坎坷人生经历。在游戏中，玩家要以洛奇的视点面对挡在自己身前的所有劲敌，书写一代拳王的传奇历程。本作的整体画面风格与《拳击之夜》比较相似，角色都是以比较写实的姿态登场亮相，角色脸部表情都能根据比赛状况而发生改变。游戏中拥有单人剧情模式、对战模式以及挑战模式，本作支持两人同时进行游戏，玩家可以选择比赛中出现的任一角色来进行游戏。在每场比赛后还会穿插不少原电影片段，供玩家回味名场面。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

## 伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版

イース ナピシュテムの匣 特別版

◆Konami◆A・RPG◆2007年2月1日◆日版
◆1人◆4980日元◆全年龄
◆备注：无



本作是著名A・RPG系列《伊苏》第6作的强化版，在PSP版原版的基础上追加了原创地图和特殊密码。继承系列一贯的世界观，玩家需要操纵主角克里斯汀以美丽的孤岛为起点，向着"有翼人传说"和庞大的古代遗产展开自己的冒险之旅。本作的最大特色就是实现了系列作品中战斗的首次3D化，角色可以在跳跃的过程中实现斩击连技以及冲刺斩等攻击手段，在攻击和回避上达到相当的平衡，突显出系列战斗一贯的紧张感。游戏在难度设定上很用心，高手玩家可以一路挥剑实现高速爽快的战斗，不擅长动作游戏的玩家也可以通过慢慢练级让角色变得强大。





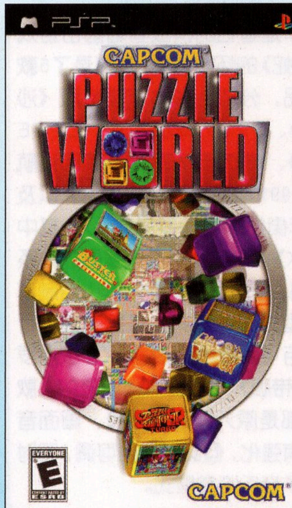
画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## Capcom 益智世界

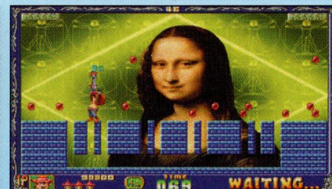
Capcom Puzzle World

◆Capcom◆PUZ◆2007年2月6日◆美版
◆1～2人◆24.99美元◆全年龄
◆备注：2007年7月13日（欧版）



由Capcom制作的益智游戏《Capcom益智世界》正式登陆PSP平台，本作收录了一系列该公司早期经典益智方块类型的游戏，游戏画面显示比例完全对应16：9，给玩家带来全新的体验。这款合集游戏收录了《街霸方块》、《弹珠球》等五款令人耳熟能详的作品，每部作品都设置有不同的难度供玩家进行选择。对于新手玩家来说，游戏中附带的教学视频可以让玩家很轻松地弄明白游戏的具体玩法，其中部分作品为方便游玩还设置了多种画面显示方式。另外，游戏中还收藏有各作品的官方设定集、海报等珍稀资料，玩家可以在相应的选项中查看到。





画面 ★★★☆☆　音乐 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## 新彩虹岛 哈迪嘉迪大冒险

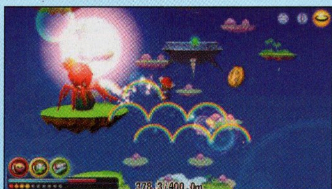
NEWレインボーアイランド ハーディガーディ大冒険

◆MMV◆ACT◆2007年2月8日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2007年3月23日（欧版）



本作是一款风格清新的动作游戏，讲述了罪恶的音乐公司把作曲家们禁闭在彩虹岛，强迫他们24小时不间断地制作无聊的音乐并向世界范围贩卖的故事。在这些不良音乐的影响下，彩虹岛的生态系统发生了剧烈变化，树木干枯、昆虫异变、重力异常……玩家需要操纵两名主角，拿起虹之武器向音乐公司发起挑战，让彩虹岛恢复原貌。游戏为主角准备了横版和纵深两种行进方式，利用彩虹武器搭建的彩虹桥能够在空中的各个岛屿间跳跃。根据关卡和时间的不同，场景中还会出现晴、雨、云、雷等天气变化。打倒场景里的敌人后，就可以把它们恢复成变异前的样子。





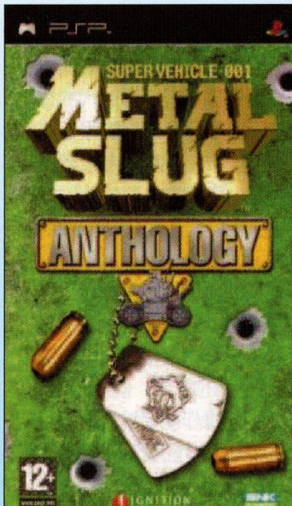
画面 ★★★☆☆　音乐 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

## 合金弹头 完全版

Metal Slug Anthology

◆SNK Playmore◆ACT◆2007年2月9日◆欧版
◆1～2人◆39.99英镑◆12岁以上
◆备注：2007年2月20日（美版）/2007年2月22日（日版）



"《合金弹头》系列"凭借幽默的风格和流畅的操作从10年前开始就在街机厅称霸一方了。而就在系列第六作发售不久，官方就宣布了针对PSP平台移植的《合金弹头 完全版》。本作中集合了"《合金弹头》系列"全部主线作品，并收录了最新的《合金弹头6》，无愧于"完全版"的名号。游戏通过联机支持双人游戏，再加上支持PSP的滑杆操作，让玩家找回当年街机厅中合作通关的感觉。针对PSP机能以及16：9的宽屏幕，游戏还提供了多种画面模式让玩家选择，而新作《合金弹头6》在图像上大幅增强，画面层次感分明，系列FANS不要错过。





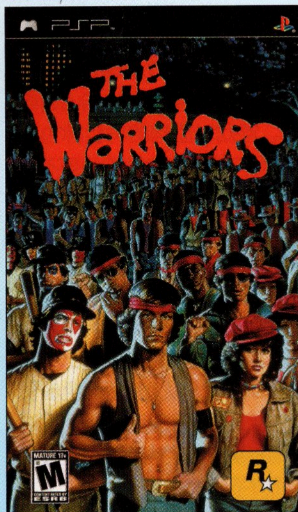
画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 8

## 战士帮

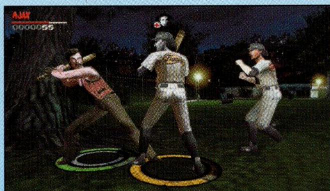
The Warriors

◆Rockstar Games◆ACT◆2007年2月12日◆美版
◆1人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2007年2月23日（欧版）




本作故事背景取材自70年代的一部美国电影，游戏不仅重现了昔日的精彩片段，还在此基础上增加了大量的原创人物和故事情节。游戏类型与《GTA》非常相似，玩家可以自由地在纽约市的街区中探索，可以通过抢劫商店、盗窃车载音响或是敲诈路人来获得金钱。出彩的暴力格斗系统是本作最重要的游戏环节，根据玩家所操纵的角色不同，可使用的技能也不同。除了普通故事模式外，游戏中还拥有一个独立的对战格斗模式，其中分为单人模式和组队模式，玩家可使用游戏中出现的所有角色。另外本作中还拥有一个类似《双截龙》的清版过关迷你游戏，颇具有游戏性。





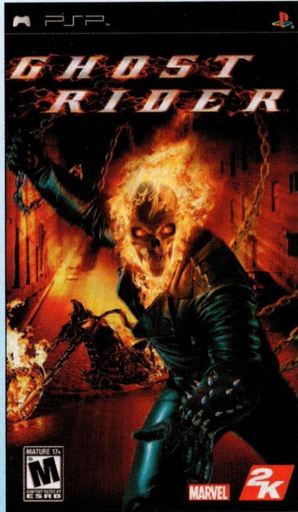
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## 恶灵骑士

Ghost Rider

◆2K Games◆ACT◆2007年2月13日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月23日（欧版）




本作是由同名电影《恶灵骑士》所改编第三人称动作游戏，游戏中玩家要扮演驾驶摩托车的骷髅骑士，他为了拯救所爱之人的生命而将自己的灵魂出卖给了恶魔，从而获得了超人的力量。游戏借鉴了《战神》和《鬼泣》两个系列，在战斗关卡中，骷髅骑士强尼要面对源源不断出现的敌人，需要一个不剩地将场景中的敌人全部消灭干净。竞速关卡中玩家要开着闪耀着地狱之火的摩托一路奔驰，消灭挡路的敌人，通过各种障碍到达终点。玩家可以利用轻攻击、重攻击、跳跃、抓、霰弹枪等攻击方式打出华丽的连击，而强大且实用的战斗技能则是杀怪的不二选择。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 9

## 瑞奇与叮当5

Ratchet & ClankSize Matters

◆SCEA◆ACT◆2007年2月13日◆美版
◆1人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年5月11日（欧版）/2007年6月28日（日版）




“《瑞奇与叮当》系列”登陆掌机的第一作，讲述了瑞奇与叮当这两个活宝在渡假时被卷入一场战事中的故事。与家用机版前作一样，本作的游戏方式和游戏类型没有发生改变，依旧是以第三人称为主，主观视点为辅来进行游戏的。在战斗中，玩家可以在近战格斗和远程射击系武器之间进行切换，武器收集和武器升级等诸多经典设定被完整保留，并且在此基础上还增加了武器加装零件的设定，加装各种零件后的武器威力大增。本作的盔甲系统也在原作基础上进行了强化，每件盔甲都分别由头、身、裤子、手套和鞋子5部分组成，而非以往那样的一整件盔甲，玩家在攻关过程中可以不断获得盔甲的各个部位，等到收集全套护甲装备后便可以发挥该盔甲的专有特技了。游戏关卡设置与系列前作类似，也是必须要通过一个星球后才能前往相关的星球，中途还会穿插空中战的场景。游戏中各种谜题的设置比较出彩，在考验玩家大脑的同时又提高了本作的游戏性，当角色被缩小以后的冒险尤其精彩。另外在白金螺丝的寻找过程中不光会考验玩家的智商，同时还要考验玩家的操作能力。瑞奇的老搭档叮当在本作中的戏份也不少，玩家需要利用可爱的叮当个子小、行动缓慢的特点来进行解谜，叮当那标志性的幽默话语在本作中也依旧存在。







画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 **8**

## Kanon

Kanon

◆Prototype/Key◆AVG◆2007年2月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



PC美少女AVG的移植版，是Key社几大招牌作品中以“冬”为题材的经典游戏。游戏在画面上没有什么进步，而对比PC版原作的最大变化则是请来了动画版声优的原班人马，将缠绵悱恻故事演绎得更为生动。主角佑一因为读书的关系来到阔别七年的北国小镇，并住在了表妹的家中。由于某个特别原因，他对七年前小镇上发生的事情完全没有记忆。随着与各个少女的相遇，佑一的幼年记忆慢慢恢复，从此也引发了一个个感人肺腑的故事。本作对各名女主角的戏份把握非常得当，尤其是对于因为动画版而迷上《Kanon》的玩家而言是绝佳的剧情补完。







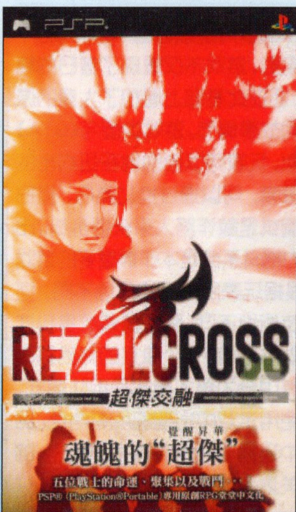
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

推荐度 **7**

## 超杰交融

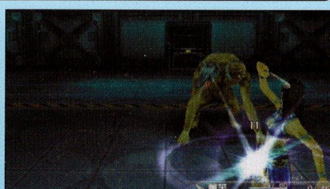
超杰交融

◆SCE◆RPG◆2007年2月15日◆中文版
◆1人◆279港币◆全年龄
◆备注：2007年9月5日（日版）




由SCE制作的这款PSP平台原创RPG除了有着优秀的3D画面，还邀请了负责《街》、《弟切草》创作的山崎修撰写剧本。游戏以虚构的异世界为舞台，讲述遭受神秘彗星影响的动荡不安的世界中，人类Rezel的超能力觉醒的同时动物也化身为巨大化的怪兽，而本作的故事和战斗就是在这种超能力应用的基础上展开的。游戏故事由一个个小章节组成，最终汇总成一部拥有长篇剧情的史诗。战斗中各角色依靠自己的超能力技能来取得战斗优势。而角色成长系统中通过获取宝石镶嵌到能力盘孔格强化或学习技能的设定也让游戏要素更加丰富，而不仅仅是一味地练级。





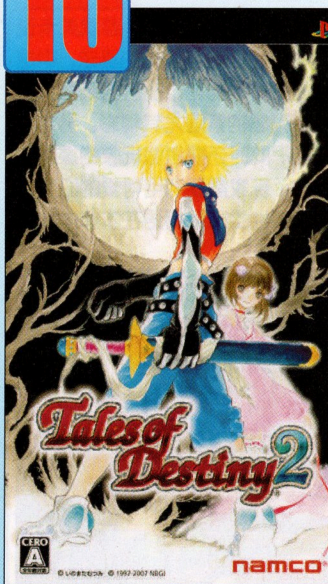
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **10**

## 宿命传说2

テイルズ オブ デスティニー2

◆NBGI◆RPG◆2007年2月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无




《宿命传说2》原本是PS2上的首款“《传说》系列”作品，曾经缔造了近100万的销售佳绩。由于曾推出过繁体中文版，国内的玩家对这款游戏可以说有着特殊的感情。本作的故事发生在前作《宿命传说》的18年之后，主角凯伊鲁是前作的男女主人公斯坦和鲁蒂的儿子，前作中的许多人气角色都依然在本作中有着不少戏份。PSP版的本作在移植方面非常令人满意，2D的画面看上去温馨自然，而丰富的动画片断以及由仓木麻衣演唱的片头歌曲也在本作中得到了完全再现。游戏的战斗采用了TT-LMBS系统，非常依靠和同伴之间的配合，配合得当就可以打出伤害值巨大的连击。PSP版的战斗保持了PS2版的流畅度，丝毫没有缩水，这一点非常难能可贵。PSP版的本作比起原作还增加了画廊模式，玩家可以在游戏中查看角色们的精美插画，随着游戏进程的推进，可以欣赏的插画将会越来越多。另外，所有角色在发动秘奥义时的CUT IN画面都经过了重新制作，看上去比以前更具魄力。PSP版的本作还在很多细节方面对原作进行了调整，比如各个称号的性能变得比原来更加实用，在GRADE商店中购买多周目要素时需要耗费的GRADE值比原作更少了等等，这些细节方面的改变都使游戏玩起来更加轻松。








画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

推荐度 7

# 亚瑟与迷你国

Arthur and the Invisibles

◆Atari◆ACT◆2007年2月16日◆欧版
◆1人◆39.99欧元◆7岁以上
◆备注：无



本作是以由法国大导演吕克贝松所执导的同名电影为蓝本所改编的动作冒险游戏，游戏的剧情基本与电影相同，玩家要操作男主角亚瑟和他的两个伙伴，攻克重重的难关，拯救正面临危机的迷你国。游戏里使用三个角色的战斗方法都各有不同，为了有效打倒敌人，玩家要根据不同的状况在三人里进行选择来战斗，并且每名角色的体力都是分开的，当在使用其中一个角色时，另外两名角色则交由电脑自动控制，及时切换人物来保持充足体力也是战斗的一个部分。除了战斗，在解谜部分里，有许多特定机关也要结合三人的力量才能解开，无时无刻不在体现合作的重要性。





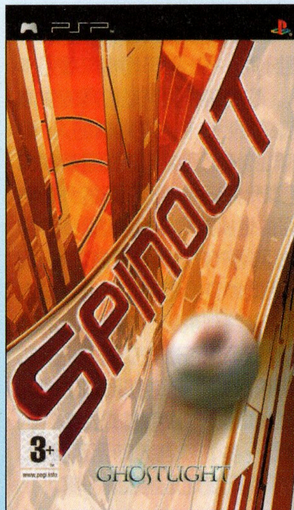
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 6

# 回转滑行

Spinout

◆Ghostligh◆SPG◆2007年2月16日◆欧版
◆1～4人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无



移植自PC的同名经典游戏，和同样来自PC平台的小游戏《平衡》相同，玩家要控制一个金属球，利用轨道和场景中的道具，通过9大场景和50个挑战关卡，其中包括远古的遗迹、广阔的宇宙和炎热的地狱火山。游戏中存在着大量与物理定律相关的谜题，只有熟练地掌握金属球的物理性质才能顺利地通过这些关卡。在故事模式中，可以收集到各种用于升级的道具，以提高金属球本身的能力，比如速度和耐久度等等。而在"探险家"模式中，你可以一个新手的身分一步步地深入游戏，并在关卡中收集金钱，购买隐藏的关卡和新的金属球，或者和其他的对手来一场刺激的竞速比赛。





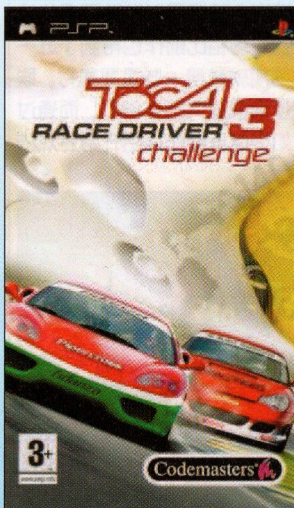
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

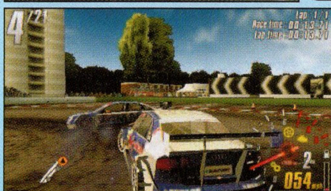
# 极速房车赛3 挑战

TOCA Race Driver 3 Challenge

◆Codemaster◆RAC◆2007年2月16日◆欧版
◆1～4人◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：无



本作是人气赛车游戏《极速房车赛》的正统续作，游戏秉承了系列真实的操作手感以及苛刻的比赛规则。除了传统的对战模式、竞速模式和时间模式之外，游戏还收录了世界巡回赛模式，玩家可以在此模式中参加各种挑战比赛，以获得新的赛车以及用于收集的荣誉点数。为了体现"速度"、"激情"和"飘移"这三大主题，在本作中，制作小组对赛车的各种数据做了具体的修正，以此体现高速冲刺、弯道飘移，以及激烈碰撞的爽快感。同时，游戏中还加入了真实的赛车破损系统，当在比赛时与对手的车辆进行碰撞之后，车子的表面也会留下不同程度的划痕。





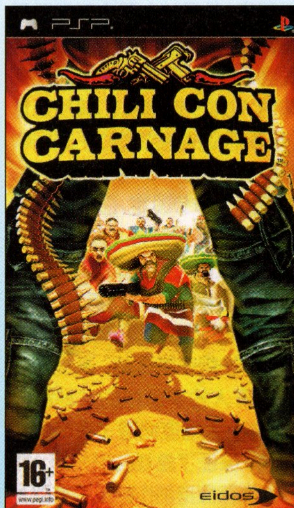
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

# 致命卧底

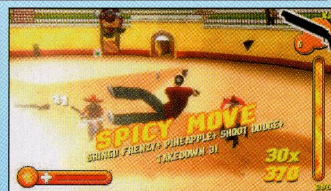
Chili Con Carnage

◆Eidos Interacti◆ACT◆2007年2月16日◆欧版
◆1人◆39.99欧元◆16岁以上
◆备注：2007年2月27日（美版）



同大多数的欧美动作游戏一样，本作也是一款以复仇为主题的第三人称视角射击游戏。讲述了主角Ramiro为了替父亲报仇，潜入墨西哥贩毒集团作卧底的故事。游戏中有大量墨西哥风情的元素，除了黑人歌手演唱的RAP风格背景音乐，周围的环境也是主要以墨西哥乡村景色为主。在游戏中将敌人击毙后，可以捡到他们的帽子将其戴在自己头上，每种帽子都有不同的属性，可以提升主人公的基本能力。游戏中有19个高自由度的任务和超过20种的武器可供选择，另外还存在一个原创的"时间倒退"系统，不但死去的敌人会复活，周围被破坏的事物也会恢复。







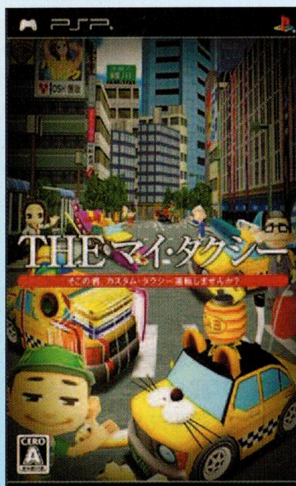
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩 ★★★☆☆

推荐度 6

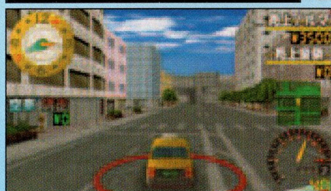
## SIMPLE2500系列 携带版 Vol.9 我的出租车

SIMPLE2500シリーズ Portable Vol.9 THEマイ・タクシー!

◆D3 Publisher◆RAC◆2007年2月22日◆日版
◆1人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款画面很卡通的竞速游戏，玩家需要扮演一名出租车司机来服务不同的客人。这些客人里有赶时间的生意人，有会晕车的人，有正在吵架的人，根据这些不同的情况完成任务即是游戏的中心。游戏允许玩家对出租车的外形自由DIY，可供更换的零件数目达到100种以上。同时利用PSP的无线通信功能，玩家也可以和同伴交换零件。系统还加入了特别的路人裁判系统，即街道上的路人根据玩家开车是否遵守交通规则来打分，如果评价很差会影响到玩家的生意。但有时又必须遵循"顾客就是上帝"的原则来满足一些特殊客人的无理要求，这二者的平衡尺度则是赚钱的多寡。





画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 5

## 恶代官漫游记 正义之刃

恶代官漫游记 正义の刃

◆Global A◆TAB◆2007年2月22日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



"《恶代官》系列"的大富翁版，游戏一改系列以恶人为主角的惯例，玩家要扮演正义的一方通过赚钱和修行来惩罚为祸民间的恶代官。在棋盘上的行走通过掷骰子来完成，走到没有开拓的土地上可进行投资，投资后就能获得该片土地上民众的支持，从而增加我方的"正义之力"。在地图上遇到正义的同伴后，玩家能够玩到双人对决的迷你游戏，完成这些游戏能够锻炼主角，让气力和腕力增强，从而获得制裁恶人的力量。当能力值上升到一定程度，玩家可以周游诸国，通过选项操作来清除恶代官手下的恶党，将这些杂鱼完全消灭后就可以和恶代官对决并为民除害。





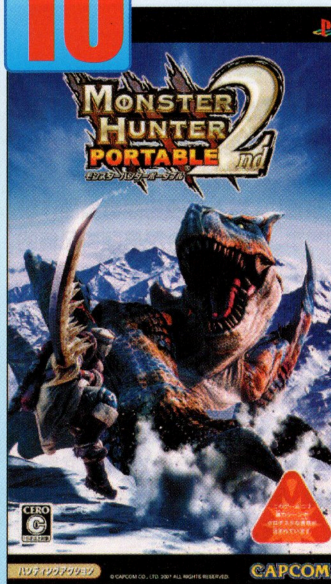
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 10

## 怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2

◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆15岁以上
◆备注：2007年8月28日（美版）/2007年9月7日（欧版）



本作以PS2版《怪物猎人2》为基础而开发，结合了《MHP》中的新增要素，并且加入了全新武器和怪物。比起前作，《MHP2》无论是在画面、系统还是各种细节方面都有非常大的进步。本作的舞台是雪山，玩家活动的据点是位于深山中的波凯村。由于PSP机能的限制，游戏取消了季节设定，白天黑夜按照不同的任务来区分。任务类型方面进行了改善，原先需要捕获的任务现在统一归总为"狩猎"，无论是捕获怪物或是杀死怪物都能够完成任务，设定非常体贴。系统方面加入了令人拍手叫绝的"地图预读"功能，大幅度缩短了换区的读盘时间，保证了游戏的流畅度。而武器种类在保持前作数量的基础上新加入了太刀、铳枪、弓和狩猎笛这四个全新的类型，使玩家的选择面更广。本作的防具引入了两个重要的概念，一是升级，玩家可以利用"铠玉"来增强防具的性能；二是凹槽，有凹槽的装备可以镶嵌上装饰品以发动更多的技能。同时，装饰品也可以反复装卸。《MHP2》的农场相比前作也得到了进一步的强化：新增的猫之探险队能让玩家在游戏前期就获得一些重要素材。联机游戏依然是本作的重头。玩家们可以一起联手挑战强大的怪兽们，而通过无线网络玩家还能下载新任务来挑战。另外，如果继承前作存档开始游戏的话，还将获得意外的奖励。




画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

推荐度 6

## 我是航空管制员 机场英雄新千岁

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー新千岁

◆EA◆SLG◆2007年2月22日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是系列登陆PSP的第三弹，游戏的玩法没有变化，依旧是管理机场各路航班，保证它们都能安全、准时地起降，展示自己面临各种纷繁情况坐而不乱的管理才能。游戏的舞台这次选在了位于北海道的新千岁机场，新千岁机场作为日本国际航线和国内航线的主干线之一，有着日本北部空中大门的称号，拥有全日本最多的四条跑道，客机、自卫队混杂于此，因此想要挑战所有关卡还是有着不小的难度。尤其是到了冬天，由于大雪的影响，必须及时出动除雪车清扫，因此要保证每趟航班都能准时起降可是有着不小的难度。游戏最大的改进就在于加入了回放系统。





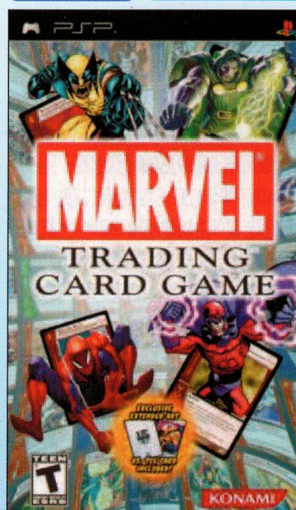
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 6

## 漫画英雄 集换式卡片游戏

Marvel Trading Card Game

◆Konami◆TAB◆2007年2月27日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年7月6日（欧版）



本作是一款以漫画人物为卖点的卡片策略对战游戏。你可以在单人模式中通过战斗收集包括蜘蛛侠、蝙蝠侠、绿灯侠、超人在内的众多耳熟能详的漫画英雄为原型制作的卡片，与他们的对手——那些臭名远扬的恶棍们来一场旷世的对决。游戏拥有简单快捷的卡片对战系统，依靠人物卡、技能卡、装备卡和场地卡这四种类型的卡片组合，就可以组合出丰富的战术技能。当漫画英雄们使用原作中经典的招式命中敌人时，还会伴随有大魄力的即时演出。本作支持线上对战，甚至可以直接参加由Konami主办的官方对战比赛，并赢得相应的奖励。





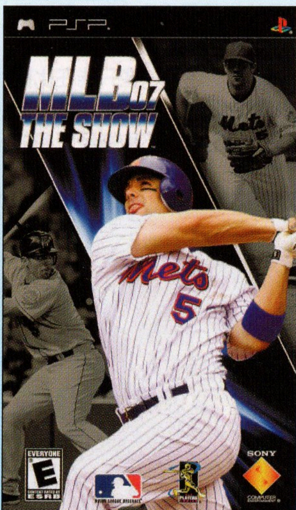
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 6

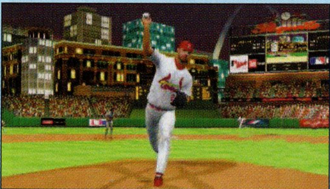
## 美国职业棒球联盟07

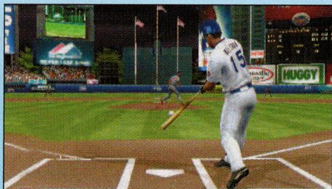
MLB '07: The Show

◆SCEA◆SPG◆2007年2月27日◆美版
◆1人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款以真实为卖点的棒球运动游戏，不但球员和球队以及球场的数据都通过了俱乐部的正式授权，甚至连观众的欢呼声和棒球的击打声都采用了实地录制。游戏有多种模式可供选择，包括联赛模式、对战模式、热身赛模式、全明星赛以及本垒打模式等。在联赛模式中，玩家不但可以使用这些真实的明星球员，还可以按照自己的喜好创建一名原创角色，在联盟中展开自己的球员生涯。游戏中存在单独的教练模式，你需要安排整个球队的训练与作息，并在赛场边运筹帷幄，独掌大局。本作还支持无线对战，培养的原创角色也可以作为正式球员参与到线上比赛之中。





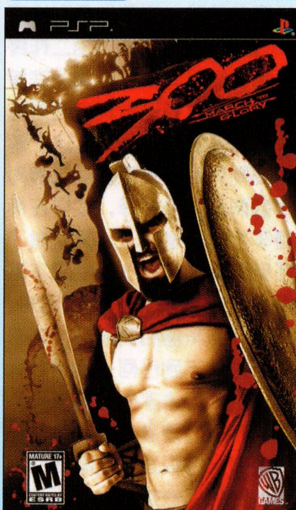
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 6

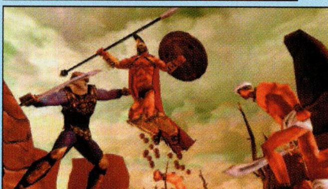
## 斯巴达300勇士 荣耀征程

300: March to Glory

◆Warner Bros.I◆ACT◆2007年2月27日◆美版
◆1人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2007年3月30日（欧版）



本作是以同名电影为蓝本所改编的游戏，讲述了斯巴达王率领300斯巴达勇士阻止敌人入侵希腊的传奇故事。玩家在游戏中要扮演斯巴达王里奥尼迪斯杀入敌阵与侵略者展开殊死搏斗。游戏的主线部分以对抗人多势众的波斯军队为中心，其中穿插了大量紧张刺激的BOSS战。在战斗中玩家除了要面对普通波斯士兵外，还要对抗波斯军队所驱使的来势汹汹的动物军团，其中就包括巨大无比破坏力惊人的波斯战象。游戏中共有4种战斗技能，玩家必须依靠这些战斗技能来形成无坚不摧的攻势。另外游戏中还拥有一个升级系统，盔甲、盾牌和武器都需要花钱购买才能提升性能。





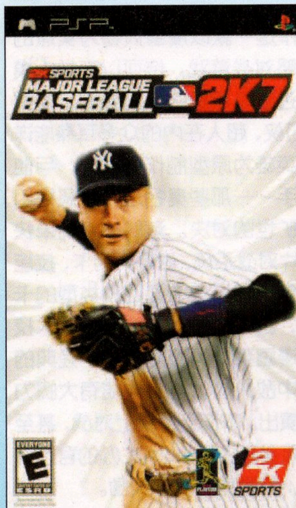
画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 7

## 美国职业棒球大联盟 2K7

Major League Baseball 2K7

◆2K Sport◆SPG◆2007年3月5日◆美版
◆1~2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



老牌棒球游戏最新作的PSP版本，和以往作品一样，实名收录了包括新赛季在内的所有球队、球员、球场的具体资料，当然还包括实时解说，让玩家感受十足美国风味的职业棒球比赛。另外游戏里的AI都得到了一定强化，使电脑控制球员的走动和接球的积极性比起前作更贴近真实。本作除了有联赛模式、对战模式等基本模式外，还收录玩家扮演球队经理组建和管理自己梦之队、靠门票和赞助维持球队一切活动的经营模式；由玩家自己创造一名球员，从棒球新人走到球坛顶峰的生涯模式；重现精彩职业棒球比赛的经典赛事模式。这些都使游戏耐玩度有一定的提升。





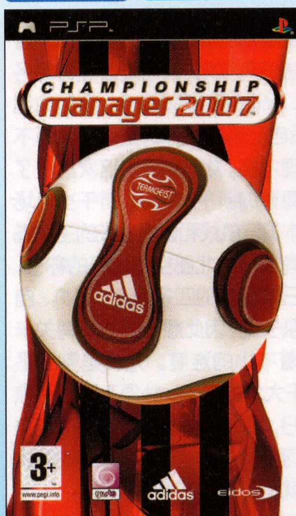
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

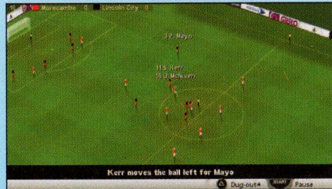
## 冠军足球经理 2007

Championship Manager 2007

◆Eidos◆SPG◆2007年3月16日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无



被全世界足球经营模拟类游戏爱好者所倍加推崇的《冠军足球经理》系列在不断推出PC新作的同时，也适时地在PSP平台上推出了新作。游戏加入了新的皮肤，新的菜单等元素，迎合了一部分新玩家，比赛数据分析也做得更加详尽，已经超越了以前"足球数据库"的昵称。游戏让玩家体会到作为一个足球经理的乐趣，从经营球队到指挥比赛，应有尽有，游戏相比前作在细节上更下足了功夫。众多的实名球员加入让每个喜欢足球的人都会多少对它有所关注。不过游戏也有很多遗憾之处，比如比赛没有画面，游戏读盘过于频繁，导致游戏的乐趣度降低了很多。





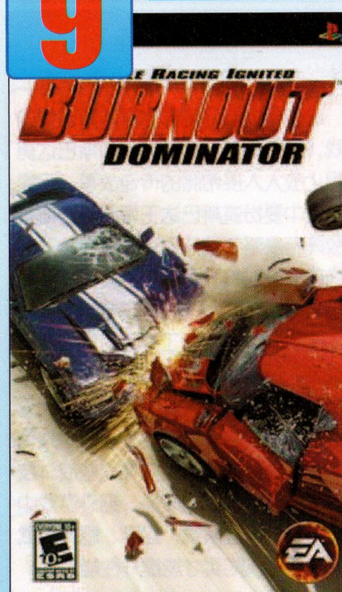
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

## 火爆狂飚 统治者

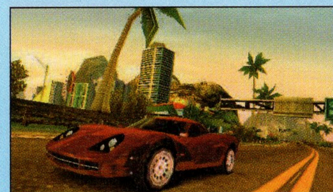
Burnout Dominator

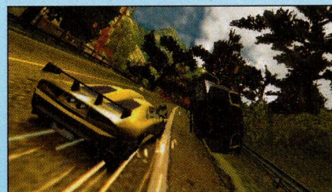
◆EA Games◆RAC◆2007年3月6日◆美版
◆1~6人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年4月27日（欧版）/2007年9月20日（日版）



一向以火爆的音乐、极限的速度感和爽快的撞车画面著称的另类赛车游戏，在前作得到好评后，PSP平台上的系列第二作终于又和玩家见面了。游戏的宗旨依然是撞车，在这里玩家无须理会大条大条的交通规则，这个游戏的规则只有把对手撞翻或被对手撞翻两种简单选择，本作在传统撞车方法的基础上，又新增了许多新颖的撞车方法，使原本就火爆异常的竞争场面火上浇油。除了真实的车辆和赛道外，在游戏里再也找不到任何一项贴近真实的设定，因为本作和追求真实的竞速游戏的理念不同，本作追求的是夸张的极速飞驰感和把对手撞倒时的爽快感，为了使谁都能体验到本作的魅力，游戏的操作方式也十分大众化，通过简单的键位组合就能做出漂亮的漂移和给予对手的车辆迎头痛击。本作还加入了统治点数这一新系统，玩家在赛事中不断获胜和把对手撞翻就能获得统治点数，累积了一定数量就能使玩家的统治等级上升，从而开启更多的要素。另外值得一提是本作的收集要素依然丰富，除了各种各样的车辆外，还有一些只能在比赛中触发的特殊事件都值得玩家一玩再玩。通过PSP的无线连接，本作能支持对应最大6人的通信对战，和朋友们同场竞速、互相陷害，那种神经紧绷的感觉是在和CPU比赛时体会不到的。







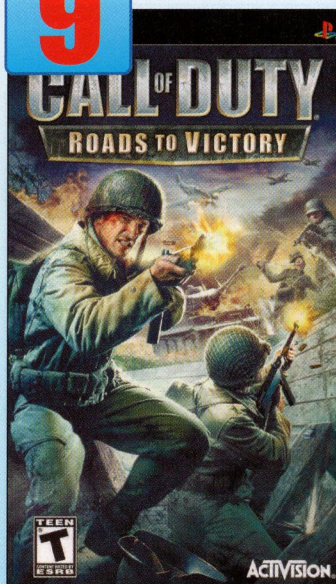
画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

# 使命召唤 胜利之路

Call of DutyRoads to Victory

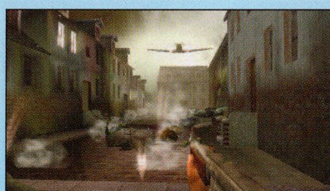
◆Activision◆FPS◆2007年3月13日◆美版
◆1~6人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年3月30日（欧版）




本作是《使命召唤》系列"首次登陆PSP平台的作品，它并非是一款移植作品，而是经过全新设计的新游戏。游戏中玩家要分别操纵美军82空降师步兵、加拿大第一军的狙击手以及英国空降兵突击队士兵转战在各个著名战役中。每个角色都拥有各自不同的任务关卡和剧情，精彩激烈的战斗随时都在上演，其中包括惊心动魄的大规模步兵战、危机重重的巷战、紧张的狙击遭遇战以及空降敌后等多种类型作战。总之所有在《使命召唤》历代作品中能见到的任务和战斗形式都在本作中得以再现。游戏中共有4种操作类型，玩家可以根据自己的习惯来选择最适合自己的按键组合。另外为照顾FPS新手玩家，本作新增了自动瞄准系统，玩家只需要将准心大致对准目标方位，准心便会自动寻找和锁定住目标，接着只需按下开火键便能将达到弹无虚发的效果，配合举枪精确瞄准就能达到枪枪暴头的效果，该系统能让原本很不擅长FPS的玩家也能玩得很开心。另外为了弥补射击精度调整对游戏难度造成的影响，开发人员在关卡中设置了许多险恶的遭遇战，以满足喜欢接受挑战的玩家。本作的多人联机模式支持最多6名玩家同时进行游戏，除了传统的对战和合作模式之外，还包括有"死亡竞赛"、"战地抢旗"以及"高地争夺"等类型的多人游戏模式。







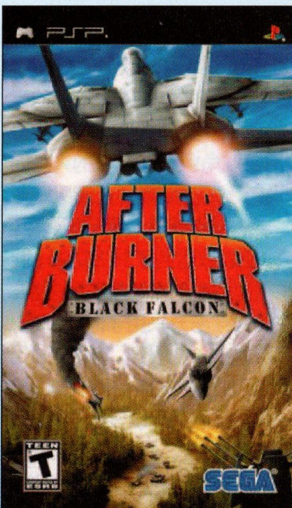
画面 ★★★★☆　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

# 冲破火网 黑鹰

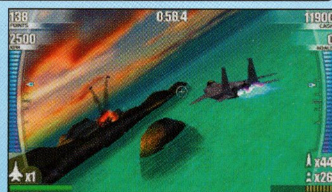
After BurnerBlack Falcon

◆SEGA◆STG◆2007年3月20日◆美版
◆1~4人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年3月30日（欧版）




本作是由SEGA公司于1958年在街机上推出的著名空战射击游戏品牌《冲破火网》系列"的最新作。游戏中某地下组织窃取了13架属于高度机密的战斗机，为了不让机密被用于不法活动，玩家要驾驶各类著名战机与恐怖组织展开殊死的空战。游戏中可使用的飞机种类多达15种，并且都以最真实的姿态在游戏中进行还原，包括性能和武装，其中还不乏一些耳熟能详的战机，如F-14/14D雄猫、F-18大黄蜂、F-15E鹰式、F-22猛禽与海猎鹰等，在完成相应的任务后都能开启。另外值得一提的是玩家还能对这些战机进行个性改装，创造出只属于自己飞行小队。





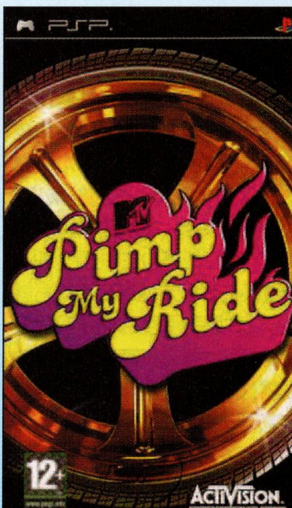
画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 6

# 嘻哈飙车族

Pimp My Ride

◆Activision◆RAC◆2007年3月16日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆12岁以上
◆备注：2007年4月3日（美版）




游戏的创意来自北美MTV电视台同名汽车改装节目，背景音乐也与电视节目中的嘻哈风格相符。游戏中所有登场的车辆数据都是来自现实中的真实车辆，而游戏目的就是要玩家不断地在比赛过程中赚取大量的金钱，然后在商店模式中购买新的强力零件，改装自己的车子，以此挑战更高难度的比赛。玩家需要根据电脑的提示，在大地图上完成相对应的任务。例如在比赛的过程中收集一定数量的奖牌；一边跳舞一边与汽车同时前进；与街边的舞者游戏等等。完成一个阶段的任务后还会出现与电脑一对一的单挑模式，取得胜利后才能进入下一个阶段的关卡。





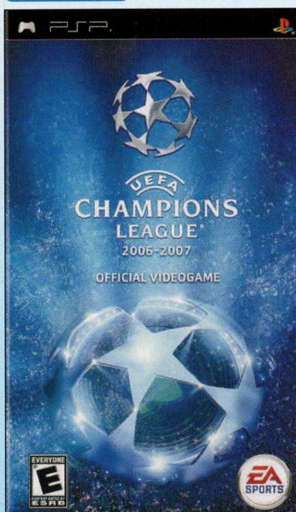
画面 ★★★☆☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **7**

## 欧洲联赛冠军杯 2006～2007

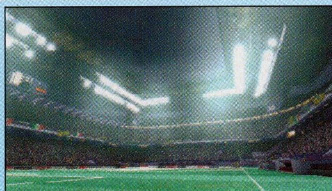
UEFA Champions League 2006-2007

◆EA Sport◆SPG◆2007年3月20日◆美版
◆1人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2007年3月23日（欧版）




时值06～07赛季欧洲冠军杯最后的淘汰赛阶段，EA Sports也适时地推出了这款应景之作。游戏中加入了独特的虚拟卡片系统，让整个足球经营模式成为卡片式游戏，玩法相当新颖。通过对球队的经营，玩家的最终目标是建立强大的球队来夺取欧洲俱乐部的冠军，另外还会出现新的挑战模式来比拼顶尖球员的球技。游戏使用了EA的《FIFA》系列"引擎，让游戏画面可圈可点。然而操作和游戏运行的流畅度等诸多问题，让游戏在总体上来说只能算是试水之作，不过大家可以完全期待它的续作。游戏利用PSP的机能，可以实现8人联机，让喜欢足球的朋友一起对战。





画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 **5**

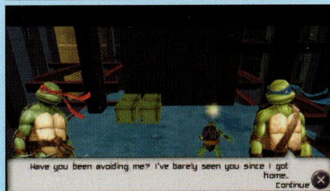
## 忍者神龟

TMNT

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆美版
◆1人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年3月22日（欧版）




根据2007年同名电影改编的作品。游戏中，消灭了死对手斯莱德的忍者神龟们和朋友们又面对了新崛起的两大邪恶势力。游戏将战斗部分和行进部分完全分开，起跳时要看准起跳点并根据落脚位置来按对应的按键，熟练后就能应付游戏中诸多的连续跳跃和滑行的场景。游戏的战斗大多数是一对多人的群殴，战斗时的按键与行进时有所不同，在攻击敌人时，经常会出现"连击时把敌人打闪"的BUG，致使我方角色被攻击的概率非常高。而如果一套连击没能将敌人消灭，还可以在其倒地时按照按键提示来杀死对手。除了解谜和杂兵，游戏还有更加激烈的BOSS战。





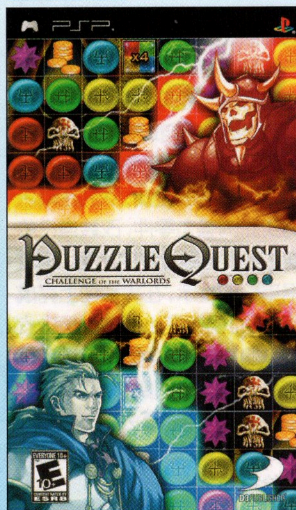
画面 ★★★☆☆ 系统 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆ 耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 **8**

## 益智之迷 战神的挑战

Puzzle Quest:Challenge of the Warlords

◆D3 Publisher◆PUZ◆2007年3月20日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年3月30日（欧版）/2007年9月27日（日版）




本作是一款不错的休闲类益智游戏，在简单消方块的基础上，又融入了战略和RPG要素。玩家在游戏开始时要从战士、骑士、德鲁伊、法师四种角色里选择自己喜爱的职业，和RPG中一样角色可以在城镇中活动，如打听情报、接任务和购买防具等。游戏的战斗以消方块的方式进行，把最少三块同类型的图案通过互换位置的方法连成直线后就能消去，游戏里四种颜色的珠子都代表不同属性的魔法，消去一定数量的同颜色珠子后就能发动，而消去骷髅能直接给予敌人物理攻击，威力视消去骷髅的数量而定。不管战斗是否胜利，结束后都能获得经验值和金钱。





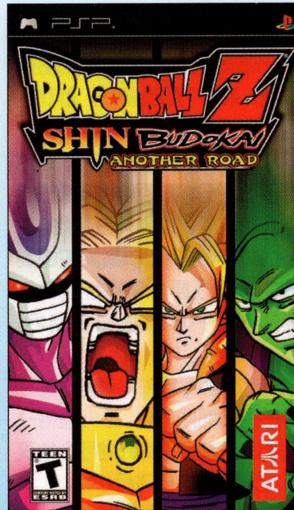

画面 ★★☆☆☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **8**

## 龙珠Z 真武道会2

Dragon Ball Z: Shin Budokai 2

◆Atari◆ACT◆2007年3月20日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年6月7日（日版）/2007年6月22日（欧版）




人气《龙珠Z》系列"登陆PSP平台的第二弹，作为一款动漫改编作品，素质还是一如既往地高。本作的类型依然是以漫画风格渲染的动作格斗游戏，可使用游戏角色在前作18的人基础上，又新增了孙悟空的第4代超级塞亚人形态、未来版孙悟饭、魔人布欧等8名新角色，使总数达到了26名之多，而必杀技也相应地比前作增加了50多种。游戏的主线流程部分采用了原创剧情，以特兰克斯为主人公展开，讲述了"另一个未来"所发生的故事，让《龙珠》粉丝们第一次了解到系列以外的剧情。前作大受好评的"爆气"系统在本作得到了进化，从而演变出更为丰富的打法。





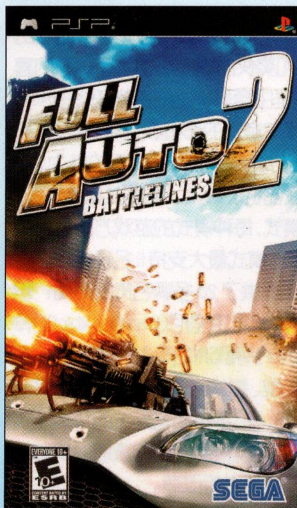

画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## 全能赛车 2 火线追击

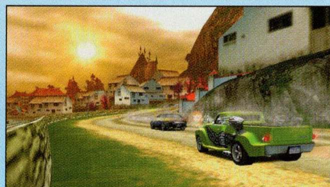
Full Auto 2 Battlelines

◆SEGA◆ ACT◆ 2007年3月20日◆美版
◆1人◆ 29.99美元◆ 10岁以上
◆备注：2007年3月30日（欧版）



本作是一款极为火爆的战斗型赛车游戏，玩家要操纵赛车展开爽快的街头大追击。本作与同样讲究暴力美学的《火爆狂飙》不同，游戏中的赛车能加装各种武器，当玩家驾车行驶在道路上并发现目标车辆的话，便可以发射机枪或导弹进行攻击。本作拥有超过50个大大小小的任务，任务的发展不是按照单一路线，玩家在完成一个任务之后，可以随意选择其他不同类型的任务。游戏中可以选择包括普通民用车、超级跑车以及越野车在内的25种不同车型，并且还能对车辆随意进行喷涂、改变车体或轮胎尺寸以及对车辆部件进行改造，其中最重要的改装工作便是对武器的改装。





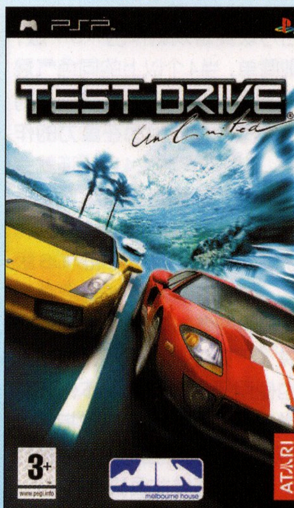
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 8

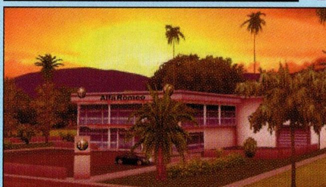
## 无限试驾

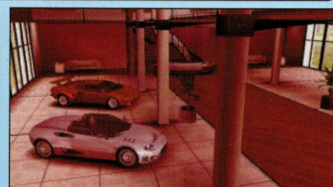
Test Drive Unlimited

◆Atari ◆RAC ◆ 2007年3月21日◆欧版
◆1～4人◆ 29.99欧元◆全年龄
◆备注：2007年3月30日（美版）



《无限试驾》的舞台设定于夏威夷的瓦胡岛，场景都是通过卫星拍摄的照片以及GPS系统制作的，精确呈现了当地的地形。游戏以汽车的生活方式为主题，玩家可以一整天在路上到处闲逛。在夏威夷岛上可能会发现不少挑战等待着你，这些任务包括一对一单人比赛，多汽车挑战赛。取得比赛胜利后可以用得到的奖金去购物。在夏威夷可以买到很多东西，你可以购买新汽车、新房屋、新衣服等，由于在本作中你将会看到自己的虚拟司机坐在汽车里，因此为其提供个性打扮也是很有趣的。另外，游戏中可以购买的汽车和零部件都是获得厂商授权的。





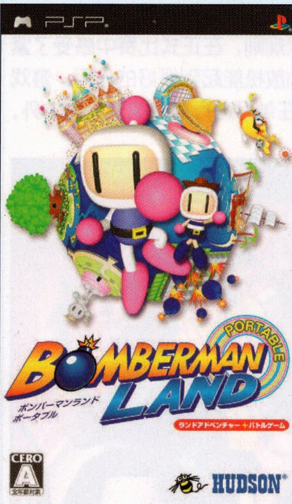
画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## 炸弹人大陆 携带版

ボンバーマンランド ポータブル

◆Hudson ◆ ACT ◆ 2007年3月21日◆日版
◆1～4人◆ 4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是以PS2上的《炸弹人大陆3》为基础的移植版，也是首款登陆PSP平台的"《炸弹人大陆》系列"作品。游戏的内容是迷你游戏合集，一共收录了多达50款简单有趣的迷你游戏，这些游戏在经过PSP版里的新故事情节重新衔接之后给予了玩家新的感觉。主线模式里炸弹人大陆被分为4大舞台，在每个舞台都有各种各样的任务，顺利通过后可以获得任务点数的奖励，利用这些奖励可以购买各种有趣的换装道具，可以为游戏的主角换装。当然"《炸弹人》系列"的"传统模式"也收录其中，在这里可以和朋友进行最大4人的通信对战，享受"原始《炸弹人》"的乐趣。





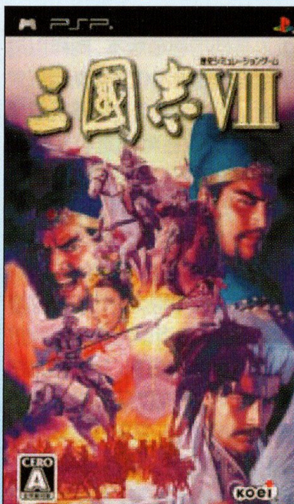
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

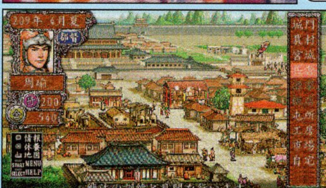
## 三国志VIII

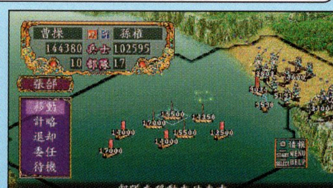
三国志VIII

◆Koei ◆ SLG ◆ 2007年3月21日◆日版
◆1人◆ 4800日元◆全年龄
◆备注：无



系列第8作的PSP移植版，本作除了可以和该系列历作一样扮演君主统一天下以外，也对7代中的身分选择进行了完善。游戏中有8种身分，登场武将达到了711名，并有55个不同时代的剧本供玩家选择。游戏中还更加强调个人之间的人际关系，良好的人际关系对于实现志向非常重要。战斗中武将可以使用各种战斗技能，合理使用战斗技能就可以以少胜多。而日常治理时，根据武将的技能和专长来分配任务，则能让城市的发展事半功倍。此外，无论是电脑还是玩家，一旦势力大到可能威胁大多势力生存时，就会遭致其他势力结成势力联盟来共同对付强大的势力。





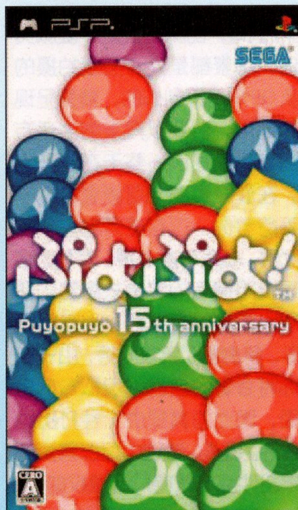
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 8

## 噗哟噗哟

ぷよぷよ!

◆SEGA ◆PUZ ◆2007年3月21日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无




著名方块类游戏新作的PSP版，游戏规则简单，当4个以上的同色气泡相连就会发生消除，同时其他气泡则会因为支撑气泡的消除而在重力的作用下下落，这时再次发生4色相连就会实现连锁消除，连锁消除会给对手送去干扰气泡以阻碍对方的消除计划。本作除了画面比例外跟PS2和NDS版区别不大，"噗哟噗哟"、"噗哟噗哟通"、"狂热噗哟噗哟"等12个模式为玩家提供了广阔的发挥空间，同时这些规则也使用于4人对战。本作还特意为初学者玩家提供了详细的指导模式，从游戏的基本规则到中、高级技巧一应俱全，玩家可借此很快上手。





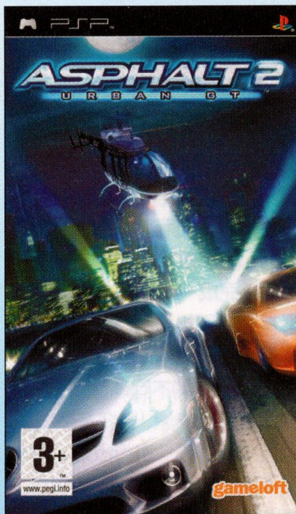
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

## 沥青都市赛车GT2

Asphalt Urban GT 2

◆Ubisoft◆RAC◆2007年3月23日◆欧版
◆1～6人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无




"《沥青都市赛车》系列"以其出色的3D画面和爽快的速度感得到了玩家的喜爱。本作是由育碧推出的诺基亚N-GAGE上同名赛车游戏的移植版，游戏经过重新制作，充分发挥了次时代掌机的魅力。本作提供了街机、单人、生涯以及对战这4种游戏模式，每种模式的游戏方法都有所不同，对战模式最大支持6名玩家联机对战。游戏提供了20多辆名贵跑车如：积架(Jaguar)、林宝坚尼(Lamborghini)、悍马(Hummer)等欧洲名车供玩家选择，赛道也有巴黎、纽约等著名风景区。同其他赛车游戏一样，本作拥有完善的车辆改装系统，玩家可以根据自己的意愿对爱车的外形以及性能进行改造。





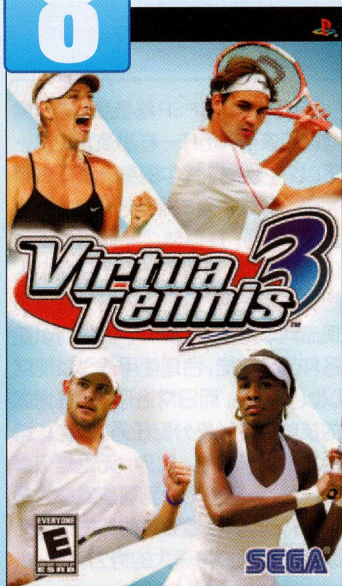
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 8

## VR网球3

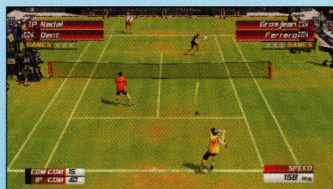
Virtua Tennis 3

◆SEGA◆SPG◆2007年3月26日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年3月30日（欧版）




本作是SEGA公司的招牌游戏之一"《VR网球》系列"登陆PSP平台的第二弹，是以大受好评的街机版为基础的移植版本，同样以易上手和难精通的操作受到新老玩家的青睐。游戏的特点之一是玩家所使用的各网球名将都是以实名登场，其中包括我们熟悉费德勒、纳达尔、莎拉波娃等世界级选手，总数多达20名，并且每名选手在球技上都有自己的特点，经过PSP的机能把球员样貌和特点进行极大限度地还原，使玩家可以和自己喜欢的球星们进行同场较量。除了基本的比赛模式外，本作的另一重点是世界巡回赛模式，玩家在这里要创建属于自己的选手，包括身体特征、球技特长、惯用手等，然后以世界冠军为目标，不断地练习提高自身能力和参加各种赛事提高排名，可以说是从一名默默无闻的球手到成为世界冠军的过程，让玩家充分品味网球选手的职业生涯的艰辛。游戏的另一个特色就是数量众多的迷你游戏，每个迷你游戏的玩法都十分有趣，基本抛开了传统的网球规则，在正式比赛中感受了紧张比赛气氛后，玩一玩迷你游戏对玩家的身心放松能起到很好的作用。游戏支持2至4人的无线联机对战，除了可以两人在单打进行对战或双打协力外，也可以进行两人一组的4人网球双打大决胜。





画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

推荐度 9

# DJ Max 携带版 2

DJ Max Portable 2

◆Pentavisio◆MUG◆2007年3月30日◆韩版
◆1～2人◆49.99美元◆全年龄
◆备注：无



本作改编自韩国人气网游《DJ Max》，以高品质的流行音乐和华丽的画面为卖点。和一代的纯粹移植不同，2代的游戏模式与PC网游版大相径庭。本作采用了大量完全原创的新歌曲，加上部分PC网游版的曲目，总收录曲目数量多达60首以上。玩法继承了前作与网游版的4键、6键与8键模式，并加入了难度适中的5键模式，让初学者能够顺利地向高难度过度。此外游戏中还新增加了一条Forever槽，只要在演奏过程将该槽蓄满就可以发动连击数翻倍的Forever模式。当发动Forever的途中将该槽再次蓄满，还可以将连击数再次翻倍。挑战模式中有各种难度不等的挑战项目，不仅要将歌曲顺利地演奏完毕，还需要达成一定的条件才可以完成挑战。游戏的隐藏要素相当之多，除了可以在演奏中提高能力和突出个性的面板、头像与音符之外，还有OST、MV、壁纸等多其他的收集物品。游戏中收集到的壁纸可以直接导出到记忆棒上，作为PSP系统壁纸使用。歌曲OST与MV也有的专门模式可以单独欣赏，在OST模式中，你可以欣赏到超过150首的高音质曲目。联机模式支持无线联机对战，两人演奏的好坏会分别对对方产生不同的影响。与1代UMD联动的设定也是本作首创，玩家不仅可以在2代的系统下演奏1代的歌曲，还可以开启原本就隐藏在2代中的大量相关要素。







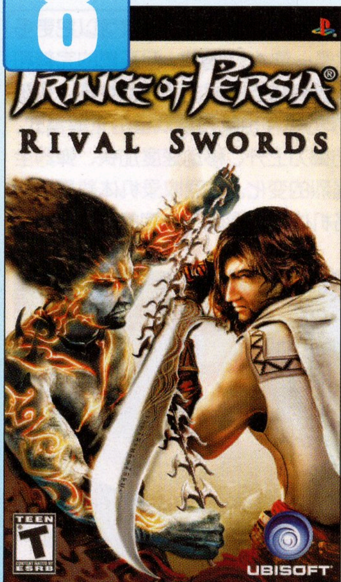
| 画面 ★★★★☆ | 音乐 ★★★★★ | 系统 ★★★★★ | 耐玩度 ★★★★★ |
|---|---|---|---|

推荐度 8

# 波斯王子 宿敌之剑

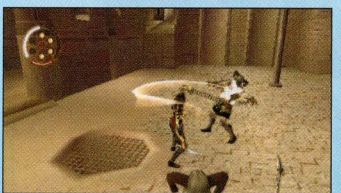
Prince of Persia Rival Swords

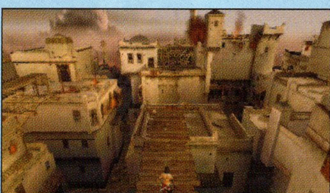
◆Ubisoft◆ACT◆2007年4月3日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年4月5日（欧版）



本作是PS2版《波斯王子 王者无双》的移植版，除了副标题不一样外，故事剧情和游戏方式上基本继承了《王者无双》的风格和特点。游戏针对PSP的特点增加了联机对战模式和时间挑战模式。在故事模式中，王子主要以潜入战斗的方式来推进剧情流程的发展，以此来逐渐解开背后隐藏的谜题。虽然近身格斗是王子的拿手绝活，但本作并不提倡玩家与敌人硬碰硬地来进行战斗，而是鼓励玩家利用地形来进行暗杀，只要在不被敌人发现的情况下靠近敌人便能轻松将其斩杀。在极短的时间内精准斩首与随之而来的血液喷溅的效果是吸引玩家眼球的手段之一。在攻关过程中，玩家需要随时观察地形，墙壁、柱子或场景上其他任何物体都可以成为王子前进或战斗的道具，保持动作的连贯性是玩家们需要多多练习的部分。本作的灵魂"时之砂"技能在游戏的发展过程中发挥着极为重要的作用，随着故事的发展，王子会逐渐学会多种"时之砂"的新技能。而利用变身系统化身为黑暗王子后便可以用手中的链刃将敌人轻松绞死。每打过一段关卡后，玩家还能欣赏到精彩绝伦的过场CG。游戏中没有特别劲爆的背景音乐，但那种缥缈的附带有人语的背景音乐却能给人带来异样的奇妙感觉，让玩家深切感受到王子心中那如同徘徊在地狱门口的彷徨感觉。







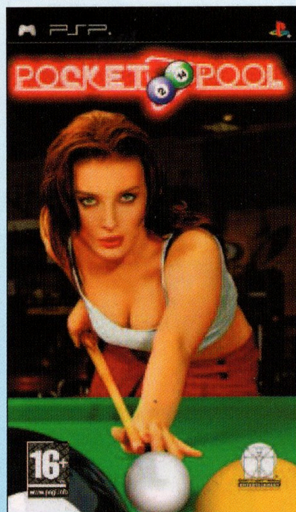
| 画面 ★★★★☆ | 音乐 ★★★☆☆ | 系统 ★★★★☆ | 耐玩度 ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|

推荐度 5

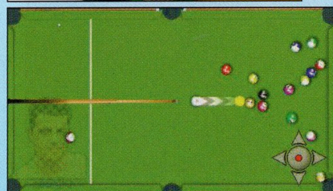
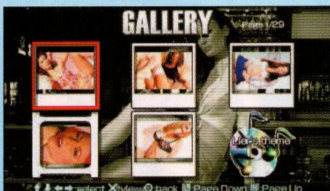
## 狂野口袋撞球

Pocket Pool

◆Conspiracy Entertainment◆SPG◆2007年3月30日◆欧版
◆1～2人◆29.99欧元◆16岁以上
◆备注：2007年4月17日（美版）




本作是一款以香艳美女为卖点的桌球游戏，本身的游戏素质不算多高，和传统的桌球游戏没多大区别，但是游戏中加入了大量的美女图片和视频，成为吸引男性玩家的惟一卖点。单人部分的玩法十分丰富，有包括9球、8球、黑杰克、斯诺克、练习模式在内的18种模式供玩家选择。在比赛中还能对游戏的一些参数进行设定，如使用角色、房间、球杆、球桌、用球等。游戏中养眼图片和视频等都要通过不断地从游戏的比赛中胜出才能开启，欣赏模式里一共包含了20段的视频和超过100张的图片让玩家慢慢去挖掘，但是挖掘之前还要留意本作是有年龄限制的哦。

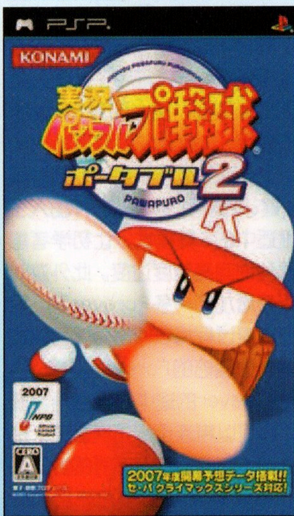

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 8

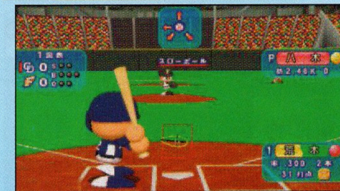
## 实况力量职业棒球 携带版2

実況パワフルプロ野球ポータブル2

◆Konami◆SPG◆2007年4月5日◆日版
◆1～2人◆4980日元◆全年龄
◆备注：无




本作是“《实况棒球》系列”的PSP版最新作，以Q版的人物向玩家展现了激烈的棒球场。游戏的基本玩法是组建自己的棒球队和对手对战，玩家要分别控制投手和击球手为本队创造更高的得分。游戏收录了包括对战、育成等充实的八个模式，对战时可选择自己喜欢的球队，球局数和球局时间都可自由设定。本作可进行简化操作的同时还拥有观战模式，非常适合初学玩家。值得一提的是，虽然本作画面看上去较为童稚，但其中大量收录了现实世界里的著名棒球选手，这些选手的资料都更新到2007年的最新版本。利用应援模式还能够为选手制作原创曲目，趣味十足。




画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

## 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE

◆NBGI/Capcom◆ACT◆2007年4月5日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作以PS2平台同名游戏移植，厚道地保留了PS2版优秀的手感和机体，并加入极耐玩的任务模式。游戏的基本玩法是驾驶机体在战场上通过射击、格斗等技巧完成消灭敌人等任务。任务模式中，玩家首先要从连合和扎夫特中选择一方势力加入，扮演一名原创士兵参加这场战斗。故事的情节从“血色情人节”持续到动画版《SEED》篇的结局，玩家开始能够驾驶的机体性能很差，随着流程的进行可获取经验值让机体升级。每个势力的关卡数目都达到惊人的150关，可玩性很高。本作对比PS2版虽然因为键位减少的问题导致操作难度有所上升，但相应地加入了方便的4人联机模式，同时PS2版中作为隐藏机体和角色出现的要素则在本作的初始时期即可选用，因此玩家可以把更多的时间投入到对战的研究中去。本作虽然是一款ACT游戏，但系统的完善和严谨程度并不亚于格斗游戏。每架机体都拥有独自的招式和移动性能，系统方面也包含了大量的隐藏技巧。动画原作的爆种也成为游戏里的觉醒模式，在觉醒模式下机体会拥有攻击力上升、防御力上升、移动速度加快、弹药全回复等补助效果，连技的形成也会发生强烈的变化。游戏收录机体数量极为庞大，在保留COST值系统的情况下，各机体之间形成了一定的平衡性，但总体来说实力差距依然明显。






画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

推荐度 5

# 可以玩一生 东大将棋 解残局道场

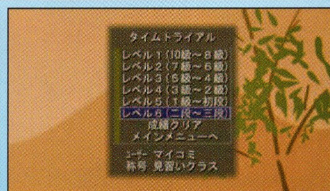
一生游べる 东大将棋 诘将棋道场

◆每日 Communication◆TAB◆2007年4月19日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款将棋游戏，为2005年12月发售的《最强 东大将棋 携带版》的续作。这次的主题是将棋中的残局，厂商请来了在日本极具名气的职业棋士胜浦修九段和女子棋手千叶凉子三段，收录了世界范围内从古到今的将棋残局实例，总数达到5000问。这些残局的主要来源是胜浦九段的原创、将棋报纸上的经典题例以及日本江户时代的流行问题，因此被冠名"可以玩一生"。游戏专门为初学者准备了亲切的入门讲座，对契合本作主题的残局精髓都进行了详细解说。游戏的主要模式包含入门篇、初级篇以及更高难度的残局题，玩家可逐渐提高自己的将棋水平。





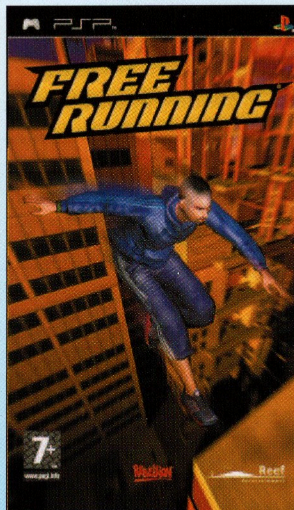
画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

# 自由奔跑

Free Running

◆Rebellion◆ACT◆2007年4月20日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆7岁以上
◆备注：无




在本作中，玩家可以控制人物在钢筋水泥的障碍物之间进行难以想象的流畅的奔跑、跨越和攀爬。在游戏中将充分利用繁华的市区的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿越整个城市，在城市上空进行杂耍和障碍赛跑。游戏中通过不同键位的组合可以诸如蝴蝶转身、360度踢墙跳跃等独一无二的特殊动作。玩家可以自定义角色，随着游戏的进行还能解开各种图纹、图案阴影、音乐和新的动作等。游戏提供有自由模式、定向模式、竞速模式和追逐模式等10多种单人游戏的方式，并支持与朋友通过Wi-Fi进行多种多样的令人愉悦的竞赛。





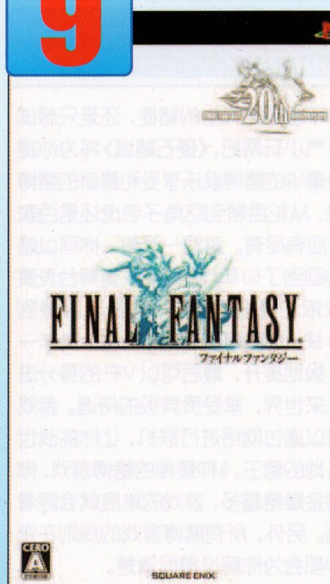

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

# 最终幻想

ファイナルファンタジー

◆Square Enix◆RPG◆2007年4月19日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：2007年6月26日（美版）




本作是超人气RPG系列《最终幻想》初代作品的PSP重制版本，也是到目前为止多款初代《最终幻想》作品中完成度最高的一款。由于原作发售已经有20年的时间，游戏在故事构架上显得有些简单，游戏讲述了光之战士们利用水晶拯救世界的故事，在细节方面的描写非常有限。游戏的系统简洁易懂，在游戏开始时，玩家可以从6种职业中任选4种来开始游戏，每种职业都有着各自明显的特性，在游戏过程中，这些选定的职业还可以进化成相对应的高级职业。PSP版的本作在画面和音效上得到了大幅度的进化，精美细腻的2D点阵画面看上去非常舒服，高音质的背景音乐如果带上耳机欣赏会觉得分外悦耳。PSP版的本作除了完全保留了之前PS版和GBA版中增加的CG动画和隐藏迷宫等新要素外，还追加了全新的内容，玩家可以在画廊模式中欣赏到数量众多的游戏插画和设定图。PSP版还追加了一个全新的"时之迷宫"，玩家在迷宫中不仅要解开各种谜题，进入时还会被克扣下某种能力，玩起来相当具有挑战性，同时也非常耗时间，在耐玩度上比起之前的各个版本有了长足提高。值得一提的是，本作的日文版中除了可以选择日文来进行游戏外，还可以选择英文来玩，并且两种语言可以在游戏的菜单中随时切换，十分方便。








画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 5

## 禅独

Zendoku

◆Eidos Interactive◆PUZ◆2007年4月20日◆欧版
◆1～2人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：2007年6月12日（美版）




本作是以东洋武术为故事背景制作的另类数独游戏益智游戏，游戏提供了多种游戏模式供玩家选择，不但有传统的数独模式、以图形代替数字完成数独方阵的图形模式，还有专门为没有接触过数独的玩家设置的新手模式。在这个模式中电脑会手把手教玩家如何进行数读游戏，并循序渐进地提供对应的数独练习题。在对战模式中，对手每完成一组数读方阵便会发动攻击，这时会出现各种各样的小游戏来拖延玩家们的时间，例如打纸板，吹蜡烛，搬杂物等等，只有将它们完成才能继续游戏。双人对战模式中，游戏也加入了传统数独游戏中从未出现过的新要素，比如HP槽和必杀等等。



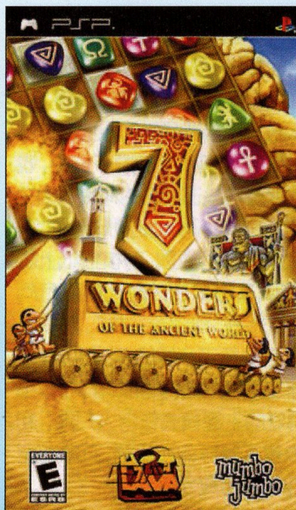

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

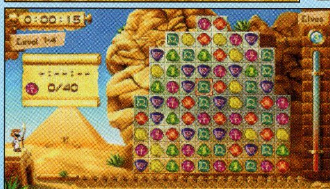
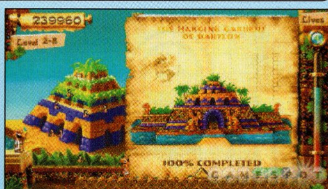
## 世界七大奇迹

7 Wonders of the Ancient World

◆MumboJumbo◆PUZ◆2007年4月23日◆美版
◆1人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：无




本作是一款益智方块小游戏，游戏类型类似于《连连看》，要求玩家在限定的时间内，通过移动彩色砖块来炸落格子内的第二层石版，勤劳的工匠们利用掉下来的石块才能造出雄伟的七大奇迹来。在故事模式中，玩家要依次通过8关的考验，其中第8个奇迹是只有原创的，其余7个奇迹都现实中存在的。游戏中除了故事模式以外，还拥有自由模式、教学模式和设定模式。在教学模式中，玩家可以通过直观的教程来了解道具的用途和一些游戏技巧，只有善于利用各种道具才能顺利通过每一关。而在自由模式中，玩家只需要完成系统给出的目标即可完成挑战。

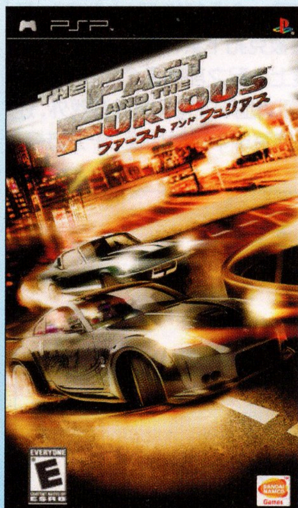

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 6

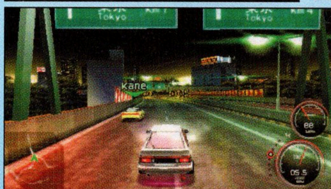
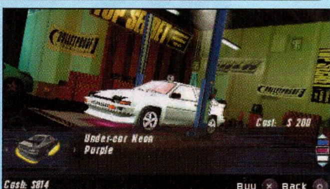
## 速度与激情3 东京飘移

The Fast and the Furious: Tokyo Drift

◆NBGI◆RAC◆2007年4月24日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2007年10月26日（欧版）




本作取材自同名人气电影《速度与激情 东京飘移》，但游戏的大部分内容却与电影毫无关系，玩家要扮演一名拥有超高飘移技巧的赛车手，打败前来挑战的诸多参赛者。除了爽快的飘移设定之外，游戏中最具有特色的就是"改装系统"。在行驶的过程中，可以将爱车驶入随机出现的改装商店中进行车辆的换装。玩家可以根据自己的喜好改装车子的外壳和内部零件，以提高车辆的整体性能，又或者是为爱车涂鸦、添加突出个性的装饰品。游戏中还存在诸多恶搞元素，比如在给汽车添加装饰品的时候，还会有《太鼓之达人》和《铁拳》等NBGI自社中的游戏角色出现。

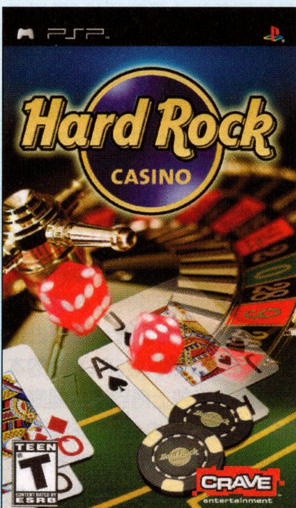
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 6

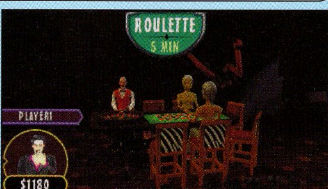
## 硬石赌城

Hard Rock Casino

◆Oxygen Interactive◆ETC◆2007年4月24日◆美版
◆1人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年10月26日（欧版）




不管你是天生的赌徒，还是只想试试手气小玩两把，《硬石赌城》将为你提供最豪华的赌博娱乐享受和最新的赌博游戏，从轮盘赌到吃角子老虎还是百家乐，应有尽有。游戏一开始，你可以感觉到回到了50年代的赌场（有舞台表演和浓浓的怀旧气氛）。只要玩家赚到1000块，你就可以进入下一关。关卡一级一级地提升，最后可以VIP的身分进入未来世界，享受贵宾级的待遇。游戏还可以通过网络进行联机，让你挑战世界各地的赌王。8种最棒的赌博游戏，你的赌金赚得越多，游戏的难度就会跟着升高。另外，所有赌博游戏的规则在游戏中都会为你解说得很清楚。


画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 3

## 大家的地图 2

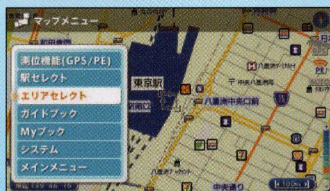
みんなの地図 2

◆Zenrin◆ETC◆2007年4月26日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：GPS同捆版9500日元 /2007年8月9日（地域版）



《大家的地图》是一款于去年推出的PSP地图查看软件，但苦于当时PSP还没有推出GPS周边而无法定位使用者位置。而随着PSP专用GPS卫星定位接收器的诞生，《大家的地图2》实用性大增。与那些供驾车者使用的GPS软件不同，这款软件像前作一样仍旧立足于使用者徒步行走上，独有的“步行者探路”模式中，不仅为用户提供起点到终点的步行路线，而且还提供可以遮阳遮雨的屋檐路线或者走起来更容易的平缓路线供用户选择，可以说地图道路细节非常丰富。软件还支持9个等级的地图缩放，并具备比其他电子地图更为强大的搜索功能，新推出的地域版地图更为详尽。





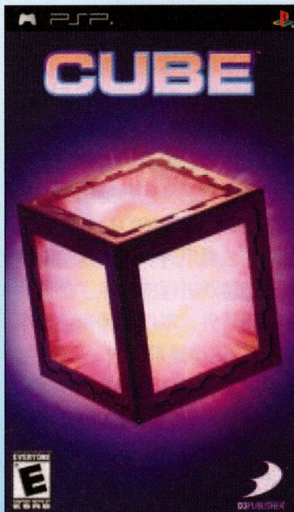
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★☆☆☆☆ | 耐玩度 | ★☆☆☆☆ |

推荐度 7

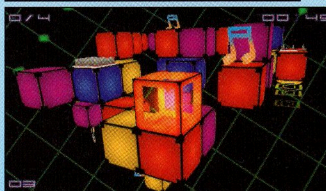
## 魔幻方块

Cube

◆D3 Publisher◆PUZ◆2007年4月30日◆美版
◆1～2人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：2007年7月19日（日版）/2007年7月20日（欧版）



本作是一款立足于3D空间的益智方块游戏。玩家要操纵一块方块沿着由各种方块组成的路线滚动不断躲避障碍物以达到终点为目标，只要不离开作为平台的方块，任何方式的滚动都可以在游戏中实现，充分体现了3D空间的作用。本作的单机模式收录了多达135种的关卡，足以让玩家动用全部的脑细胞。如果能把关卡中出现的“钥匙”收集完还能挑战游戏中隐藏关卡。觉得不过瘾的话本作还有关卡编辑模式，玩家能自由作成属于自己的高难度关卡。本作支持二人无线联机，这时游戏方式也变成了比谁收集的“钥匙”多的对战模式和一起协力到达终点的合作模式两种。





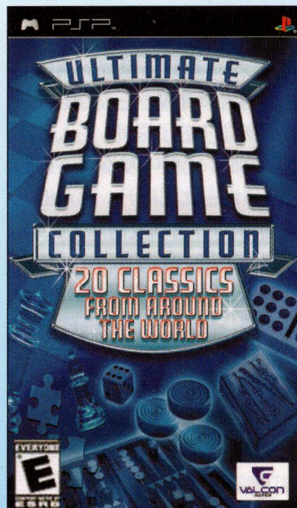
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 7

## 极致桌上游戏合辑

Ultimate Board Game Collection

◆Jack of All Games◆ETC◆2007年5月1日◆美版
◆1人◆24.99美元◆全年龄
◆备注：无



一款集合了家喻户晓的传统棋牌类和桌面类游戏的合集，所有游戏都被精心挑选以符合所有年龄层次的玩家。另外，游戏还解说了这些经典桌面游戏完整的规则和历史背景。虽说都是小品游戏但都乐趣无穷，所以不管任何年龄层的玩家都可以尝试看看，绝对会有意想不到的乐趣。游戏中含有Chess、Quatro、Checkers、Enigma、Backgammon、Dominoes等20种桌面游戏供玩家选择，玩家在开始游戏之前也可以随意选择难度。部分小游戏必须满足特殊的条件以后才会开启，对此有兴趣的朋友们不妨来试试。





| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 5

## 美女餐厅

Diner Dash: Sizzle & Serve

◆Eidos Interactive◆SLG◆2007年5月4日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：2007年5月22日（美版）



本作以PC平台上一款十分受欢迎的休闲小游戏为蓝本进行改编，游戏讲述了女主人公因为厌倦了上班族的生活，所以在辞职后经营一间西餐馆的故事。作为一款模拟餐厅营业的游戏，玩家需要扮演餐厅女老板来亲自打理店内的事物，通过不断为来餐馆就餐的顾客服务来获得分数。玩家必须熟练掌握一系列的待客程序，其中包括接待客人入座、倒茶、点单、送餐上桌和最后的埋单。随着游戏的进行，游戏难度也会慢慢提升，当顾客接连不断地前来就餐时，玩家很容易就会产生手忙脚乱的情况，而上菜慢、忘记埋单等失误的发生都会遭到顾客的不满，以至于影响到最后的成绩。



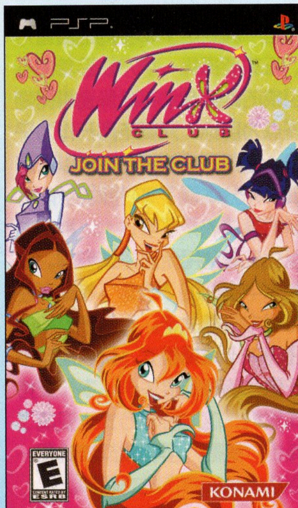


| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ | 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 推荐度 5 魔法俏佳人

Winx Club: Join the Club

◆Konami◆AVG◆2007年5月7日◆美版
◆1～6人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年5月25日（欧版）



本作是根据一部在欧美很受欢迎的美少女动画所改编的冒险类游戏，玩家在游戏中扮演的是一名擅长火焰魔法的16岁小女孩，并要以她的视角来阻止恐怖公爵的邪恶计划。在奇幻世界的冒险过程中，她会遇到各种各样的角色，其中包括协助她一起冒险的好伙伴以及阻挡在她面前的公爵爪牙。本作是由剧情的发展来推动游戏进程的，除了必须要完成的主线任务外，本作还拥有数量不菲的支线任务，这也是系列的一贯特色，其中包括有帮助同伴找回丢失的物品和寻找失散的伙伴等任务。充满少女气息的画面和丰富的魔法系统是游戏的主要卖点，女性玩家们可以来尝试下本作。



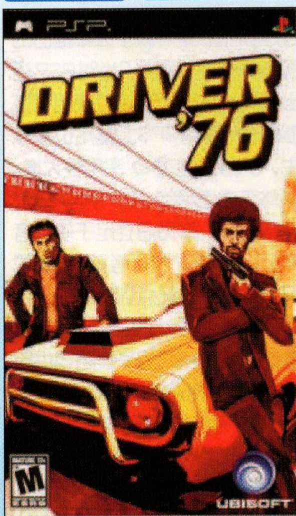


| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★☆☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

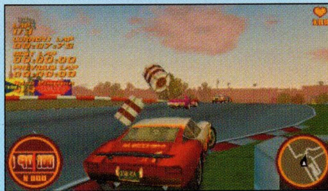
## 推荐度 6 横冲直撞 76

Driver '76

◆Ubisoft◆ACT◆2007年5月8日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2007年5月11日（欧版）



在成功从雅达利手中收购竞速类游戏品牌“Driver”后，育碧推出了这款移植自Xbox360与PS2的《横冲直撞76》。不过游戏并非单纯的移植，育碧还为PSP版重新制作了与家用机版完全不同的故事模式。本作以1976年的纽约市为背景，时间被设定在家用机版故事的两年后。玩家可以依靠各种不同能力的汽车来完成对应的竞速任务，而完成任务的奖励则可以用来升级车辆能力。除了全部27个单机任务关卡外，游戏还具备多个供多人联机使用的模式。另外，本作同时还支持网络下载更新服务，新的车辆与任务都会不定期地在官网放出更新供玩家免费下载。



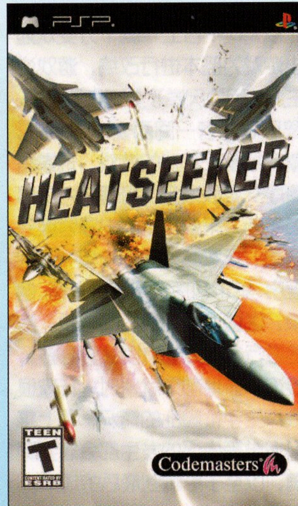


| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 推荐度 6 热导追踪

Heatseeker

◆Codemasters◆SLG◆2007年5月8日◆美版
◆1人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年5月25日（欧版）



本作是一款以空战为主题的飞行模拟游戏，游戏的故事背景设定为现代，玩家可以驾驶20多种不同型号的战机翱翔于天际之间，这其中能看到世界顶尖的第五代战斗机的身影。本作简化了飞行的操作，更注重战斗射击的环节。游戏采用的是关卡流程制，在每一关中只要完成当前的任务就会出现后继分支任务，如果不幸坠机的话会从记录点重新开始游戏。另外为了保持该系列一贯的街机般的爽快风格，游戏中战机所携带的弹药限制都被设计成无限。每架战机除了拥有默认的机枪外，还配备有不同类型的导弹和炸弹，玩家可以根据任务关卡的类型来选择使用合适的重武器。



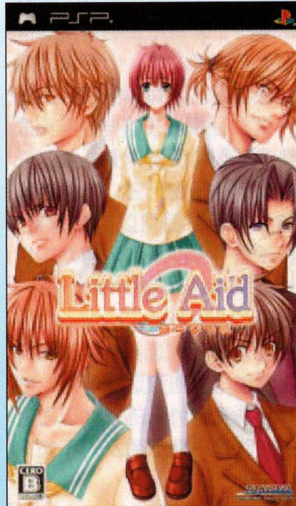


| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 推荐度 6 小小助手 携带版

Little Aidポータブル

◆Takuyo◆AVG◆2007年5月17日◆日版
◆1人◆5800日元◆12岁以上
◆备注：无



这是一款曾先后在PC和PS2上登场过的女性向AVG游戏。游戏的舞台发生在南青濑的天凤高校，主人公的父亲因为遭遇车祸而住进了医院，主人公在为其整理医物时，无意中发现了一条翡翠项链，故事也由此而展开。游戏的玩法和最普通的AVG游戏没有太大区别，以纯欣赏剧情为主。游戏的PS2版并没有保留PC版的“破魔子”路线令不少玩家感到遗憾，不过这一路线在PSP版中又得以复活。PSP版还针对宽屏进行了画面比例的调整，并优化了画质，使画面变得非常细腻。此外游戏还保留了原作中的丰富语音、CG阅览功能和名场面回想功能等，内容颇为饱满。






| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 9

# 最终幻想战略版 狮子战争

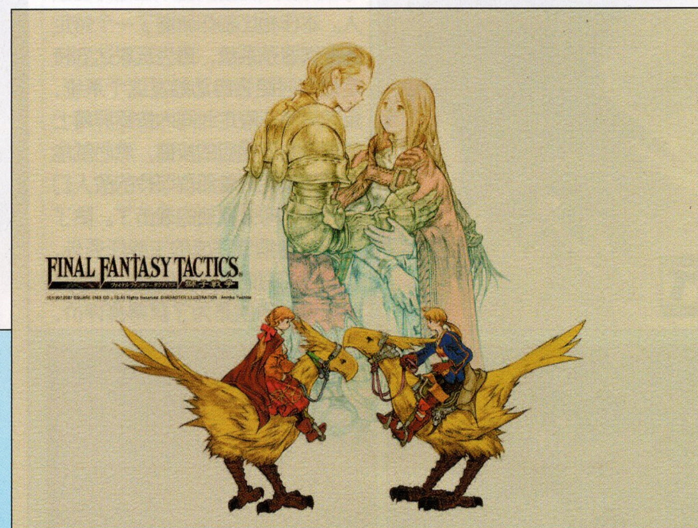
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

◆Square Enix◆S·RPG◆2007年5月10日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2007年10月5日（欧版）/2007年10月9日（美版）




《FFT》是"《FF》系列"第一款S·RPG，也是游戏史上惟一突破百万销量的S·RPG。由制作"《皇家骑士团》系列"而闻名于世的松野泰己执手并就此为"《FF》系列"构筑了一个庞大的伊瓦利斯世界并沿用至今。由于制作风格的关系，《FFT》被赋予了松野流特有的厚重严谨的历史观，得到了大多数玩家的认可与好评。在不亚于《皇家骑士团》系统深度的前提下，"《FF》系列"细腻的职业系统与丰富的特技种类等众多魅力元素被发挥得淋漓尽致，将游戏的玩法几乎扩展到了无限。《狮子战争》是纪念《FFT》诞生10周年而发售在PSP上的复刻作品，在先前的职业基础上加入了洋葱剑士与暗黑剑士两种崭新的职业，人物方面则新增了客串自《FF Ⅻ》的空贼巴尔弗雷和来自《FFTA2》的主人公卢梭，在系统上修正了一系列原有BUG并增加了队伍组成人数。游戏的OP画面也得以重制，并且游戏中的重要过场补充了大量精美的CG，只是仍没有语音这点有些遗憾。此外针对PSP的特性，游戏画面被扩充为16：9，视野也更加广阔。网络方面有了联机系统，可相互对战也可双人合作完成特定任务，并可以拿到单机游戏无法得到的种种秘宝。可惜的是在本作战斗中特技发动时有让人难以理解的拖慢现象。





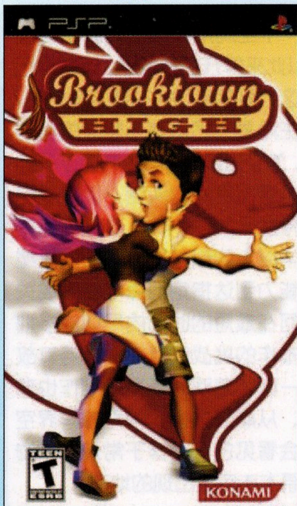

| 画面 ★★★★☆ | 音乐 ★★★★★ | 系统 ★★★★★ | 耐玩度 ★★★★★ |
|---|---|---|---|

推荐度 5

# 布鲁克小镇 成熟季节

Brooktown High: Senior Year

◆Konami◆SLG◆2007年5月22日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无




本作是由Konami发行的一款恋爱游戏，也是PSP上首款3D恋爱主题游戏。游戏中，玩家可以对20名性格各异的男女展开追求并与他们约会，而那些男女们，也不乏运动狂、书呆子等校园中鲜明的人物形象，每个人都有鲜明的个性以及独到的价值观。系统方面，恋爱游戏中常见的滥俗设定不少都出现在本作中。游戏发生在美国布鲁克小镇的一所中学，游戏开始时玩家可以自定义人物个性，之后就要对追求对象展开漫长的追求了。约会的场所包括有商场、沙滩、电影院等地方。本作的人设是典型的美式风格，非常适合喜爱恋爱游戏并喜欢美式人设风格的玩家。






| 画面 ★★☆☆☆ | 系统 ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 ★★★☆☆ | 耐玩度 ★★★☆☆ |

推荐度 7

# BLEACH 灵魂升温4

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～

◆SCEJ◆FTG◆2007年5月24日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无




本作作为PSP上的第4款"《BLEACH》系列"的作品，继续沿用了前几作的系统与战斗模式。本作的剧情也延续了原作中黑崎一护等人回到现世后与假面军团以及破面集团之间展开激烈战斗的故事，让原作的FANS能在游戏中也充分享受代入自己所喜欢角色的感觉。游戏的战斗画面依然令人称道，角色华丽的万解技加上紧张感十足的战斗音乐能让玩家完全感受到原作的热血风格。本作中可使用的角色新增到了45人之多，乌鲁其奥拉、平子等两大新势力的人气角色的加入也让人大呼过瘾，战斗中大幅简化的连招系统让喜欢本系列的新手玩家也能轻松上手。







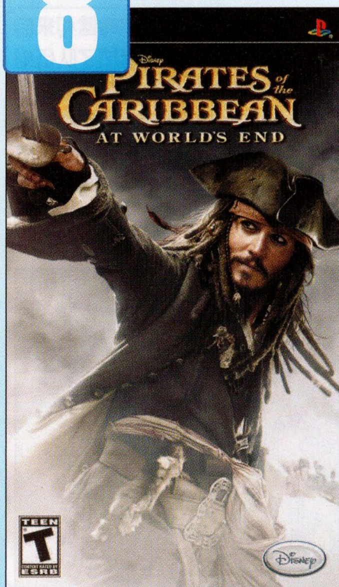
| 画面 ★★★★☆ | 系统 ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 ★★★☆☆ | 耐玩度 ★★★☆☆ |

推荐度 8

## 加勒比海盗 世界尽头

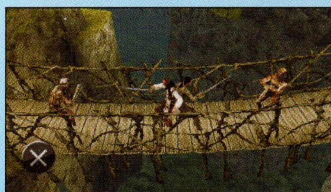
Pirates of the Caribbean: At World's End

◆Disney◆ACT◆2007年5月22日◆美版
◆1人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年5月25日（欧版）




本作是以同名电影为蓝本制作的一款动作冒险游戏，游戏主角依然是玩家们所熟悉的传奇海盗杰克·斯派罗，游戏在系统和操作方面依旧继承了前作风格，杰克可以使用刀剑等武器来与敌人进行近身搏斗，同时还能使用飞刀、炸弹和火枪等威力惊人的副武器来远程打击敌人。本作相比前作新增了一个特定的连锁速杀系统，每当玩家达到特定地点时便会自动触发这个系统，玩家需要在限定时间内按照屏幕上的提示按下相应的按键，然后就能欣赏到杰克对着那群可怜的敌人们展开无比夸张猥琐的袭击了。除了流程中必须要完成的主线任务外，游戏还拥有诸多分支任务，这些分支任务的目的是为了获得高评价，比如杀死大量敌人、打出更高的连击数和找到更多的金钱。丰富的隐藏要素也是该游戏系列的一贯作风，隐藏要素的收集工作可以在流程中进行，遗漏的东西还可以进入已经通过的关卡中进行搜集，而且比较体贴的设定就是在进入关卡前会有一份隐藏要素清单，玩家可以根据清单来进行有目的地搜集。本作中总共用40名可供玩家操作的角色，从杰克到章鱼脸戴维·琼斯，从人类角色到各种敌方怪物，反正游戏中能看得见的角色都能使用，前提是必须开启这些角色。本作中的纸牌和掷骰子的游戏也非常有意思，可以单人或和朋友们联机玩。



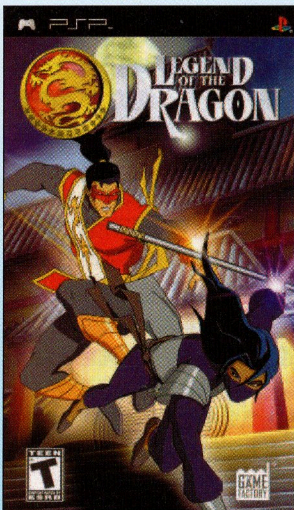
画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 6

## 龙的传人

Legend of the Dragon

◆The Game Factory◆FTG◆2007年5月29日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年6月15日（欧版）




本作是一款具有浓郁的东方武侠色彩的对战格斗游戏。游戏的背景设定在遥远的古代东方，故事围绕着传说中的12生肖守护神所展开。主角双胞胎兄妹陷入了正义与邪恶争夺斗的旋涡中，是反目成仇还是共同抗敌，这都要玩家自己来选择。本作拥有4种游戏模式，分别是任务模式、街机模式、遭遇模式和时间模式，其中穿插着众多收藏和升级要素。玩家除了可以操纵主角"昂"和"玲"以外，还能选择其他二十四名不同的角色，每个角色都能够变身，并且变身后的特技是由其所属的守护神而定。本作的多人模式种类繁多，包括有对战模式、团队战斗模式和夺旗模式。



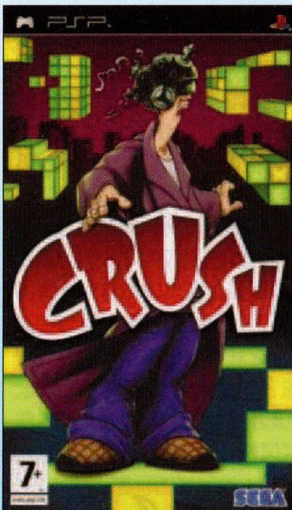
画面 ★★★☆☆ 音乐 ★★☆☆☆ 系统 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 9

## 压缩空间

Crush

◆SEGA◆PUG◆2007年5月29日◆欧版
◆1～4人◆29.99美元◆7岁以上
◆备注：2007年5月29日（美版）




将一个空间从不同的角度压缩成平面，以此来解开各种谜题，这就是压缩空间这个解谜游戏的主要创意之一。游戏的主角是一名患有妄想症的精神病患者，为了治疗，他自愿戴上了一种能够进入虚拟空间的头盔，以挑战自己的精神世界。在关卡中，你首先需要得到一半以上的积分球，再利用压缩空间的能力到达指定地点才能完成关卡。如何在最短的时间内尽可能多地得分是本作的挑战重点之一。与其故事背景一样，游戏的场景得制作也非常诡异，从摩天大楼到神奇的异界空间，你会看见各种有悖于常理的事物出现在原本不应该出现的地方。



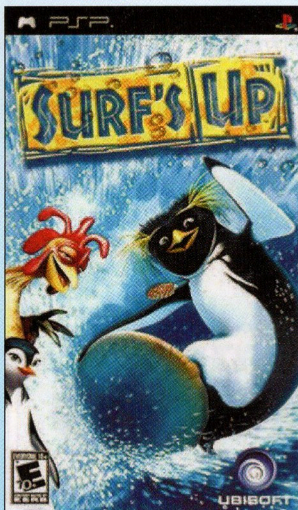
画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★☆☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

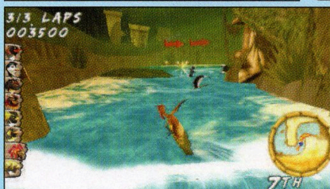
# 冲浪企鹅

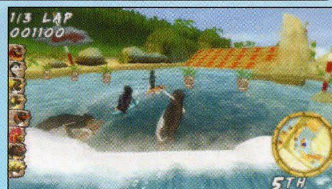
Surf's Up

◆Ubisoft◆SPG◆2007年5月30日◆美版
◆1人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年8月3日（欧版）




本作是根据同名3D动画大片改编而来的一款休闲竞速游戏，讲述了立志要成为了不起的冲浪选手的小企鹅考迪追求爱与梦想的故事。电影中的所有角色都会在游戏中出现，多达10名角色可由玩家选择操纵。游戏中设置有联赛模式和自由模式，联赛模式中可以使用不同的角色来挑战分布在世界各地的各条赛道并最终赢取奖杯，此外也可以通过不断比赛赢得冠军从而开启新的隐藏角色、新的隐藏滑板、新的隐藏比赛场地等。在自由冲浪模式中可以选择任意已开启的角色、滑板、场景来进行游戏。此外游戏还包含有丰富的隐藏要素，道具的收集和使用是游戏的特色之一。




| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 7

# 大众高尔夫球场 Vol.1

みんなのGOLF场 Vol.1

◆SCE◆SPG◆2007年5月31日◆日版
◆1～4人◆5800日元◆全年龄
◆备注：GPS同捆版同日发售




作为PSP上首款双UMD游戏，本作采用了DigitalGolf公司营运的PC用仿真工具“Virtual Golf Guide”球场数据，以高精度的精美3D画面完美再现了日本千叶南部16个球场、千叶北部15个球场以及1个特别球场。除此之外，本作还配备了GPS感应器，配合游戏中收录的多达120多个人气球场资料，让玩家能够在真实的球场中利用GPS功能测试各洞之间的草原或到障碍物之间的距离、高低差等各式各样的数据。本作的操作方式依然与之前的《大众高尔夫 携带版》一样，因此对这个系列熟悉的玩家们依然可以轻松上手。







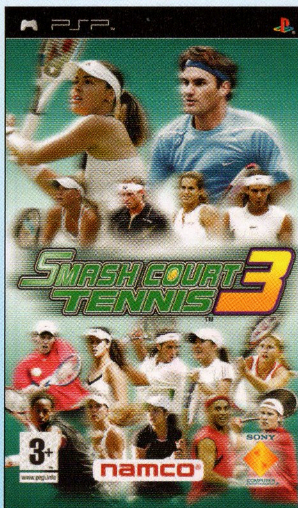
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★★☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 7

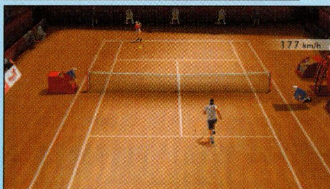
# 扣杀球场3

Smash Court Tennis 3

◆NBGI◆SPG◆2007年6月1日◆欧版
◆1～4人◆24.99欧元◆全年龄
◆备注：2007年6月21日（日版）/2007年7月16日（美版）




本作是硬派网球游戏“《扣杀球场》系列”的最新作，系列向来以真实的操作和严谨的打击判定为卖点，给人真实网球比赛的紧张刺激感。这次游戏中可谓众星云集，实名收录了费德勒、纳达尔、莎拉波娃、海宁等在内的15名世界级球坛名将，另外如果不想使用默认人物，也可以通过编辑模式自创角色与游戏里的高手一决高低，绝对比使用强力的职业选手来得更有成就感。除了正规的比赛模式，游戏中收录的迷你游戏也是一大亮点，有趣的玩法和Namco的经典角色绝对会使你会心一笑。本作还支持PSP游戏分享机能，使没有UMD的玩家一样可以享受到本作的乐趣。





| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 7

# 劲舞团 携带版

It's Time For Audition Portable

◆T3 Entertainment◆MUG◆2007年6月4日◆韩版
◆1～6人◆49.90美元◆全年龄
◆备注：无




网游《劲舞团》在国内有着相当的人气，移植到PSP上后素质也相当不错，近70首游戏音乐、丰富的发型、服装收集要素、最大程度保留的场景及人物建模，足以让FANS激动不已了。游戏在玩法上类似于PS版《舞王》，玩家需要迅速输入屏幕上的按键指令，然后在指定节拍按下发动键完成舞步，对玩家的节奏感要求上不高，但也非常考验玩家指头上的功夫。PSP版新加入了Easy模式，允许玩家在两个音节内输入按键指令，大大降低了游戏难度，让没有接触过本作或是不习惯PSP操作的玩家也能迅速上手。最多6人的联机模式也是本作一大亮点。







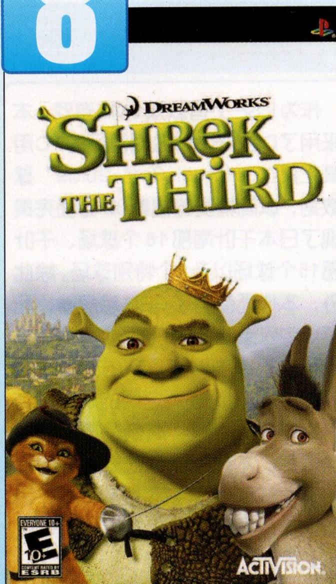
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★★☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 8

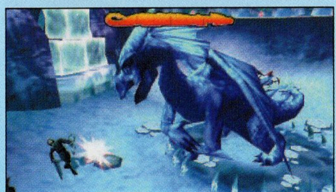
## 怪物史莱克3

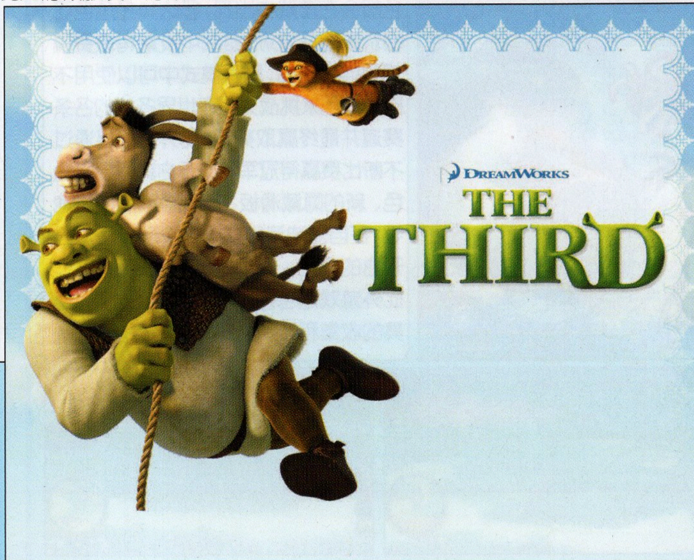
Shrek the Third

◆Activision◆ACT◆2007年6月5日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年7月20日（欧版）




本作根据同名动画电影所改编，游戏剧情与电影中的内容一样，史莱克与费奥娜公主终成眷属之后欢天喜地回到了娘家，但成为“遥远国”的国王和王后不是他俩的梦想，在国王哈罗德生病卧床后，史莱克便接到了一项艰巨任务，那就是寻找一个合适的继承人来继承王位。本作是一款画面精美的3D动作冒险游戏，采用了关卡制的方式来推动故事进程，每通过一个关卡后玩家会获得奖励，而已通过的关卡可以反复进行挑战。玩家除了可以操纵主角史莱克进行游戏外，电影中的著名角色都会悉数登场，玩家可以操纵靴子猫、贫嘴驴、睡美人甚至是费奥娜公主来进行游戏，游戏中有专门为他们所设计的关卡。游戏采用了类似于PSP版《荣誉勋章 胜利之路》中的体力设定，即没有直观的体力槽显示，玩家需要观看画面颜色来判断角色的当前状态。另外每个角色都拥有自己独特的必杀技能，释放这些必杀技能需要积蓄大量的魔力。除了主线任务外，每一关中还有数量繁多的奖励任务和收集任务，比如用指定技能杀死敌人或是收集特定的物品等。当玩家顺利完成这些奖励任务和收集任务后便可以获得额外的金币，而金币的作用就是可以去道具商店中购买各种隐藏要素，比如隐藏服装、隐藏难度、能力提成、多人联机攻城游戏和演员的实况解说。






画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 9

## 最终幻想II

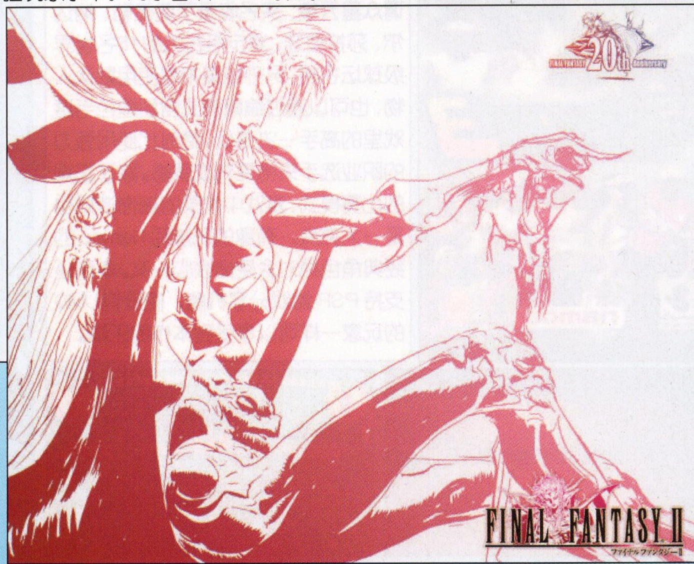
ファイナルファンタジーII

◆Square Enix◆RPG◆2007年6月7日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：2007年7月24日（美版）




继初代《最终幻想》之后，SE又把系列的第二作搬上了PSP平台。本作在画面和音乐上保持了PSP版前作的高超水准，细腻的画面和动人的音乐都让人流连忘返。相比前作，本作在剧情上下了更大功夫。游戏讲述的是在战争中丧失家园的年轻人们在加入反乱军后拯救世界的曲折故事。游戏中的登场角色非常丰富，角色的刻画比较到位，游戏过程中常常会见到生离死别的煽情场面。本作的系统非常有特色，可以看作是《浪漫沙加》系列”的雏形。游戏取消了等级的设定，我方同伴能力的提升完全取决于玩家在战斗中所采取的行动。比如让同伴使用物理攻击时，该同伴的力和命中率就会得到成长、当同伴受到攻击时HP就有一定机率提高等，角色的培养具有相当高的自由度。游戏引入了系列独一无二的词汇记忆系统，记下和询问关键词是推进剧情的关键。与PSP版的前作一样，本作同样可以选择日英两种语言来进行游戏。除了保留了GBA版的“重生之魂”模式外，本作还加入了全新的“秘纹迷宫”。在秘纹迷宫中，玩家每深入一层就必须报出一个在游戏过程中记下的词汇，根据词汇的不同，各层迷宫的版图也会发生变化。许多版图中包含了解谜要素，非常考验玩家水平。对于喜欢RPG的玩家来说，这无疑是一款必玩的经典之作。





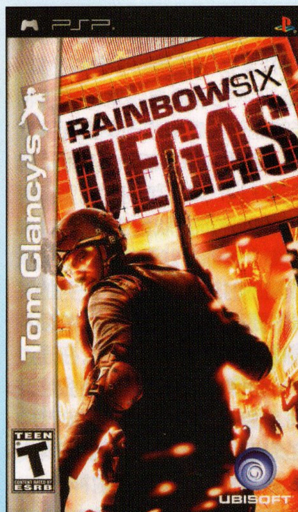

画面 ★★★★★ 音乐 ★★★★★ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

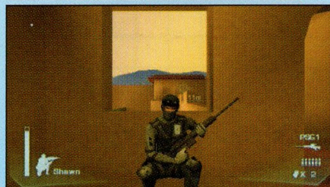
## 彩虹六号 维加斯

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

◆Ubisoft◆FPS◆2007年6月12日◆美版
◆1～6人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年6月29日（欧版）



本作是人气FPS类型游戏《彩虹六号》系列的最新作，故事背景与家用机版大致相同，同样是描述了美国著名赌城拉斯维加斯遭受恐怖袭击的事件，不同点只在角色和任务内容方面。玩家在游戏中扮演一名突击小队的新队长，除了要操作队长作战外，玩家还要操纵反恐小组内的王牌狙击手来执行任务。在每个关卡开始前，需要设置好两位队员身上装备的武器，并且调整游戏难度。根据不同关卡的不同需要，系统会不断切换两人来完成任务，特别是到了关卡后期会时常出现需要两名队员一起协力通过的任务。任务类型也比较丰富，包括有纯粹的歼敌战和紧张的潜入战等。





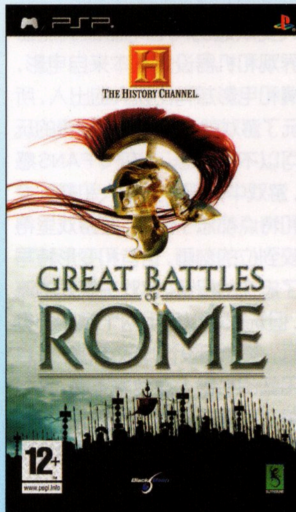
画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 5

## 伟大的罗马战争

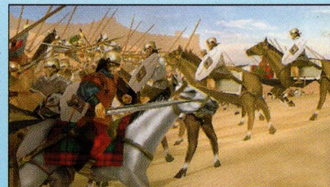
History Channel：Great Battles of Rome

◆Black Bean Games◆RTS◆2007年6月15日◆欧版
◆1～4人◆29.99欧元◆12岁以上
◆备注：无



一款拥有不错CG和很说不过去的实际画面的即时战略游戏，游戏的背景当然就是罗马战争，诸多罗马帝国历史上威名显赫的战役战斗被收录进本作中。游戏针对PSP按键较少而使用了视角锁定和非锁定的操作，虽然可以解决按键问题，却是一个需要玩家适应一段时间才能熟悉的设定。游戏除了主要的作战模式，还有供玩家熟悉系统的练习模式，而且本作最多支持4人联机对战。和多数即时战略游戏一样，本作也有很多兵种，掌握好各兵种的特性并善加利用，同样是游戏中取胜的关键。但由于游戏中的键位操作以及其他原因，兵种间会有一些不平衡。





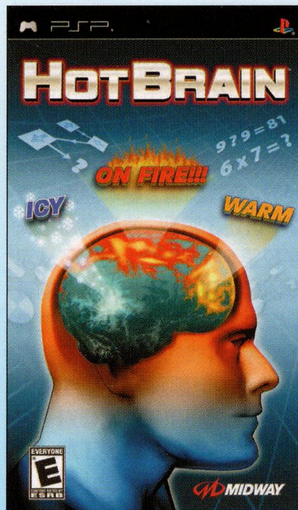
画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 5

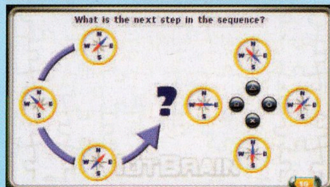
## 火热大脑

Hot Brain

◆Midway◆ETC◆2007年6月18日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年6月29日（欧版）



自从"脑白金"狂卖后，很多厂商都在这股热潮中推出了各自的健脑游戏。这款欧美厂商制作的健脑游戏，也要玩家通过一系列的难题和挑战来达到活跃大脑的目的。游戏针对各个年龄层的人，锻炼人的逻辑思维、记忆力、数学能力和语言能力等。游戏的主要模式和一般同类游戏相同，玩家通过回答问题的方式来推进游戏，而系统则会根据玩家的表现来给予奖励；游戏还有个测试模式，该模式相当于其他游戏的挑战模式，即玩家通过游戏提供的各种小测验，来不断地挑战更高的分数。此外，游戏还支持多人联机，玩家可以和朋友一起比比看谁的脑子最"发热"。





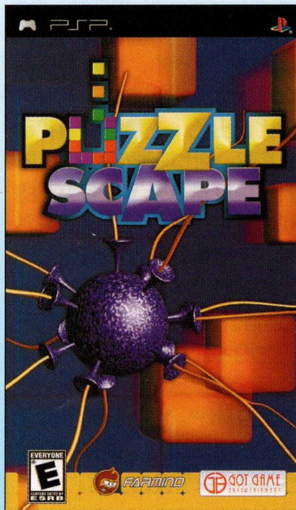

画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
系统 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 7

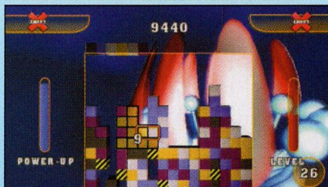
## 解谜方块

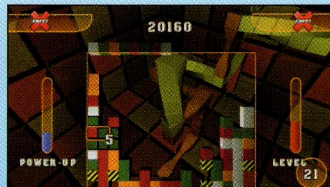
Puzzle Scape

◆Got Game Entertainment◆PUZ◆2007年6月18日◆美版
◆1～8人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：无



一款从音乐到画面到效果，处处都充满了流行元素的PUZ，旋动的背景甚至有些喧宾夺主。游戏的很多地方都能明显地感受到《Lumines》的要素。本作如标题所示那样结合了解谜游戏和方块游戏的特征。游戏的主要模式是创造模式，该模式下，玩家需要挑战每场游戏开始时设定的目标，完成目标便宣告胜利。除了创造模式，游戏还有挑战模式，该模式下玩家需要化解重重危机，求得生存以挑战更高的分数。游戏的规则不算复杂，但实际玩起来还是有些难度的。游戏最大支持8人联机，可以对战，也可以合作，通过联机玩家可以体会到单人体会不到的乐趣。





画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

## 变形金刚

推荐度 6

Transformers: The Game

◆Activision ◆ACT ◆2007年6月19日◆美版
◆1人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年7月20日（欧版）




由大受欢迎的同名电影改编的游戏，世界观和机器设定基本来自电影，但是剧情和电影却有比较大的出入，所以以为玩了游戏就会遭电影版剧透的玩家完全可以不用担心。比较令FANS感动的是，游戏中大部分汽车人和霸天虎的性格和特点都忠于原作，在游戏里得到了比较到位的刻画，语音和变形特写也得到了忠实的保留。游戏主模式的流程不长，但玩家可以使用两个派别的机器人进行，关卡的设计比较丰富，并且每关可用到的机器人重复率不高，充分体现了每个机器人的战斗特长。不过作为一款电影改编作品，本作仍然有许多要提高的地方。



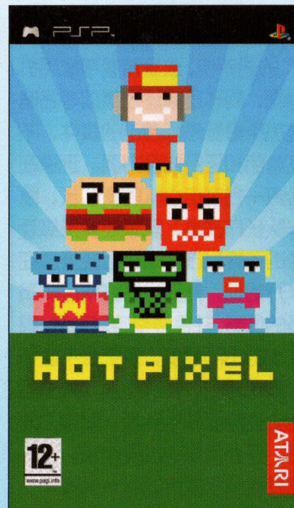

| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| --- | --- | --- | --- |
| 音乐 | ★★☆☆☆ | 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 热力躁点

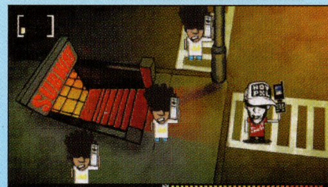
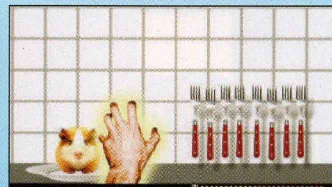
推荐度 6

Hot Pixel

◆Atari ◆PUZ ◆2007年6月22日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆12岁以上
◆备注：2007年9月25日（美版）




本作是一款号称能让玩家在几秒钟时间内体验紧张与刺激的小游戏合集，操作简单又不失乐趣是游戏的显著特征。该作的制作灵感来自于美国街头文化，游戏画面具有浓郁的欧美风格，游戏玩法则类似于GBA版的《瓦里奥制造》。本作中的迷你游戏数量大约有200多种，在每个迷你游戏开始之后，玩家必须在极短的时间内发现游戏任务的关键点，然后要在限定时间结束之前顺利完成迷你游戏中所设置的任务。在通过每大关内的所有小游戏之后，还会展开一场紧张刺激的BOSS战，BOSS战中所进行的游戏都是Atari昔日的经典街机游戏，极其考验玩家的反射神经。

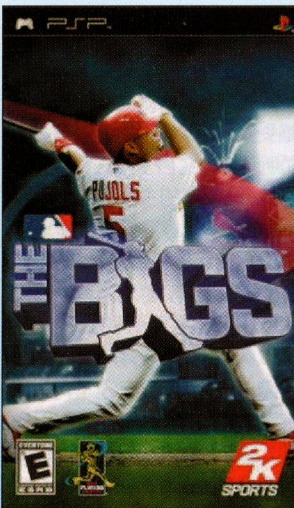
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| --- | --- | --- | --- |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 大棒球联盟

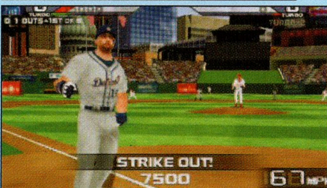
推荐度 5

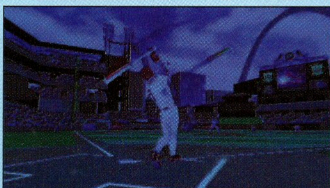
The Bigs

◆2K Sports ◆SPG ◆2007年6月25日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无




本作是由2K Sports推出的一款全新棒球游戏，在PS3、X360等多款主机上均可以看见它的身影。游戏的画面表现比较出色，人物的表情和动作都非常真实。相比其他同类游戏，本作的一大特色就是收录了许多有趣的迷你游戏，这些小游戏与角色的培养息息相关，玩家需要通过完成这些小游戏来不断提升角色的能力。在游戏中，玩家还可以自创一名角色，通过在各大城市之间不断地巡回比赛，使这位名不见经传的球坛新人成长为活跃在大联盟上的MVP。值得一提的是，游戏的节奏控制得非常好，紧凑的比赛非常适合年轻人快节奏的生活。





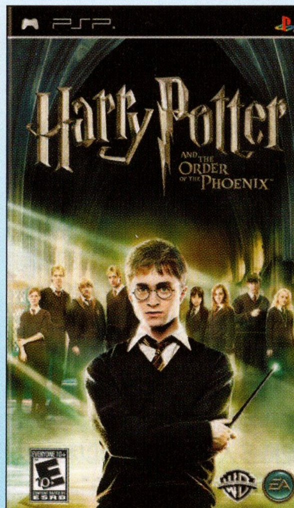
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| --- | --- | --- | --- |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 哈利·波特与凤凰社

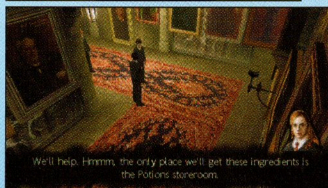
推荐度 7

Harry Potter and the Order of the Phoenix

◆EA Games ◆ACT ◆2007年6月25日◆美版
◆1人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年6月29日（欧版）




无论是小说、电影都拥有非常高人气的"《哈利·波特》系列"游戏版的最新作，这次推出的游戏版本主要以电影版的《哈利·波特与凤凰社》为蓝本，从游戏的角度为玩家描绘了充满奇幻色彩的魔法世界。游戏剧情上基本沿用了原著的故事，讲述了哈利·波特在霍格沃茨魔法学校第5年的生活，再现了从邓不利多军团成立到与伏地魔决战等的著名场面。作为一款动作游戏，本作充满了解谜的要素，游戏的许多地方都要通过魔法把挡路的谜题解决才能发展剧情，并且部分谜题和原著的剧情有一定联系，所以对原著剧情不是很了解的玩家玩到这些地方会有些无所适从。





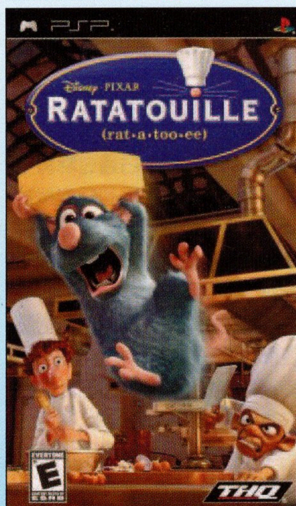
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| --- | --- | --- | --- |
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 6

## 小鼠大厨

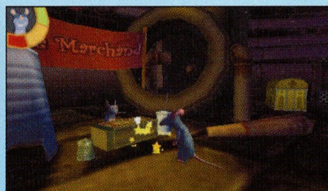
Ratatouille

◆THQ◆ACT◆2007年6月26日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2007年9月28日（欧版）




本作根据迪士尼与皮克斯合作的第8部3D动画大片《小鼠大厨》所改编，讲述了一只梦想成为顶级大厨师的法国老鼠"雷米"在巴黎高级餐馆所经历的冒险故事。本作拥有故事模式和多人游戏模式，故事模式中总共拥有5个主题关卡，这些关卡需要按顺序来开启。玩家要控制小鼠在人类的世界中冒险，目的就是寻找丢失的菜谱。游戏的收集要素也比较丰富，玩家需要收集隐藏在场景中的金钥匙。多人对战模式中拥有两个比赛项目，分别是奶酪抢夺战和竞速比赛。抢奶酪的比赛是在限定时间内谁先得到规定数量的奶酪，谁就是胜利者。竞速比赛中先跑到终点的便是优胜者。





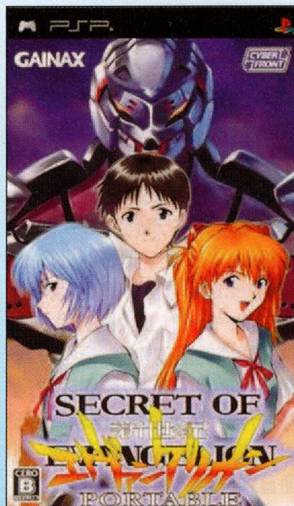
| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ | 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

推荐度 5

## EVA的秘密 携带版

シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル

◆Gainax◆AVG◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无




本作是PS2上同名作品的移植作，剧情以TV版17～24话加上剧场版动画为基础，将其间各种角色融合在一起构筑全新的故事。游戏包含主人公、基本和瞳等三个不同剧本，这些故事会在重新3D化的场景上展现"四号机"、"人类补完计划"以及"美里的生存"等新的真相。本作尤其强调心理的描写，玩家将扮演冷静的谍报部职员剑崎翔也，通过调查在NERV内部发生的各起事件，与碇真嗣、绫波丽、明日香等诸位人气角色之间展开心理战。随着交流的不断深入，主人公的心理也会发生变化。除了对人物的细致描写外，游戏还收录了原作中的经典场面CG。





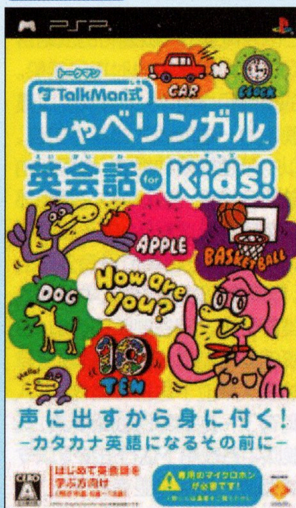
| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 5

## TALKMAN式 幼儿英语会话

TALKMAN式しゃべリンガル英会话 for Kids!

◆SCE◆ETC◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆4200日元◆全年龄
◆备注：无




本作依然是一款英语类教学软件，玩家需要跟随主角露茜以及马科斯在卡通的地图上按照特定线路旅行，线路上设有多个地点供汽车停靠继而发生事件，玩家需要回答"听力"、"口语"和"挑战"三种问题。随着流程的推进，难度会经过"初级→中级→上级"的提高。其中初级难度着重字母、数字以及简单单词，中级难度会包括食物、乐器、家族、交通工具、动物和体育在内的普通单词，而上级会教给玩家如何进行自我介绍和寒暄交际的简单文章。除正统学习外游戏还附带赛车、空战等迷你游戏，总体难度不高，适合想轻松学英语的低年龄玩家。






| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

推荐度 6

## 练习曲 序章 摇动的心 携带版

e' tude prologue 揺れ动く心のかたち～ ポータブル

◆Takuyo◆AVG◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆5800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作是一款学园题材的文字类恋爱游戏，玩家要在南青濑镇的高校里度过最后的学生时代，继而选择自己的前途和恋情。游戏采用了男女双主角系统，两位主角的故事彼此互有关联，玩家要扮演他们在学校的各处移动，遇到性格各异的同学并发生关键事件，由此影响到跟各名角色的好感度。主人公设有体力、智力等多项数值，通过打工、迷你游戏和对话可分别提高这些数值，只有这些数值到达一定程度，主人公才能跟特定的对象相处融洽。根据玩家的培养，最终主人公的前途和恋爱对象也会发生不同变化。游戏的迷你游戏包括数合、黑杰克和找书三种。





| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

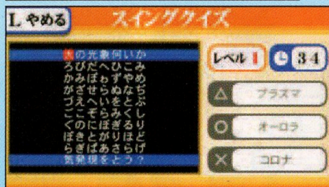
## 推荐度 5 用眼睛锻炼右脑 速读术 携带版

目で右脳を鍛える 速読術 ポータブル

◆Milestone◆ETC◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无




旨在提高用户阅读速度和阅读效率的软件。和普通的“一目十行”不同，本作要求玩家在以平时数倍速度飞快阅读的同时不会降低对文字的理解。普通人的阅读速度大约为每分钟400～700字，而通过训练可以让该速度提高3～10倍。游戏主要从三个方面锻炼玩家：一、锻炼眼部肌肉；二、提高脑处理速度；三、养成成块阅读而不是逐字阅读的习惯。在看、玩、选三大模式里，玩家要通过观察点的运动轨迹、记忆屏幕中的所有单词来锻炼眼力，同时还要运用记忆力解开各种有趣的小谜题。系统最后会把成绩登录在游戏的积分榜，通过曲线图直观显示记忆力的进步情况。







| 画面 | ★★☆☆☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 推荐度 7 中华雀士 天和牌娘 Remix

ちゅ～かな雀士 てんほ－牌娘 Remix

◆Jaleco◆TAB◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆5800日元◆15岁以上
◆备注：无




一款另类的麻将移植游戏，讲述了清朝皇家级雀士铃·铃铃东渡日本寻找杀生石的故事，以对决麻将的方式去赢得杀生石。游戏中，前6名对手可以成为自己的同伴，成为同伴后通过麻将中赢得的点数解封，从而使用他们的援护技能。而铃铃的三招牌娘技能更是霸道，使得游戏的难度大大降低，可以轻易地和出役满、双倍役满甚至四倍役满。由于牌娘技能、援护技能甚至觉醒点数都要靠胜利后的老虎机摇出来，而老虎机转得并不快，因此熟悉老虎机甚至比玩家本身的牌技还要重要。在战胜最终BOSS前将全部同伴觉醒后，就可以挑战隐藏BOSS。





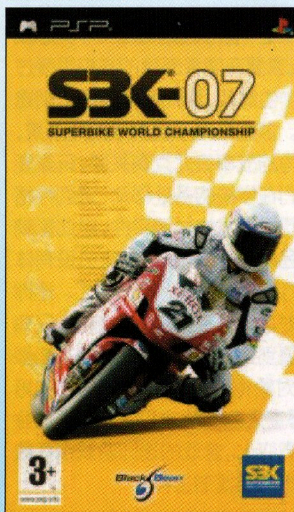


| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 推荐度 6 世界超级摩拖车锦标赛 2007

SBK-07: Superbike World Championship

◆Milestone◆RAC◆2007年6月29日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无




SBK即世界超级摩托车锦标赛，是国际摩托车顶级赛事之一，本作便是由SBK官方授权制作发行的一款作品。和很多PSP上的赛车游戏一样，本作也在PSP强大机能的支持下，完好地表现出来了摩托车本身、沿途景色以及摩托车的马达轰鸣。游戏有三种天气供选择。片头的真人动画、开赛前的赛场预览、到比赛时各细节的表现等，可以看出游戏非常注重真实性。游戏尤其强调摩托车过弯时的操作，入弯时切入点的选择显得尤其重要，这也使本作与其他赛车游戏很好地区分开。除了主要的锦标赛模式，游戏还为喜欢此类游戏的玩家准备了挑战模式，其难度当然也更高。



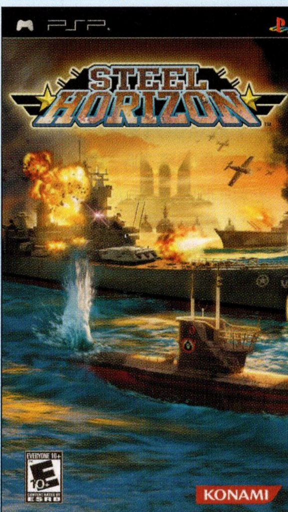


| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★☆☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 推荐度 7 钢铁地平线

Steel Horizons

◆Konami◆SLG◆2007年7月2日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：无




以二战为背景的海战题材的战略游戏，登场的单位都是二战时期的舰船。各舰种的造价和作用不一，游戏则以最大8艘舰船为一组的舰队为基本单位，舰队可以由单独的舰种组成，也可以由多种舰艇混合编成，舰队单位之间相邻时还可以重新合流或组队。由于以舰队为单位，因此地图上各单位没有外形上的差异，但玩家可以通过舰队中各舰船的船分类符号来识别各舰队的舰船。游戏是传统的回合制战略，地图画面时需要玩家给舰队单位下达各种命令。进入战斗后则有了一定的即时战略要素，玩家要给舰队中各舰船下达行进指令以令其攻击或回避，使战斗更有利于己方。





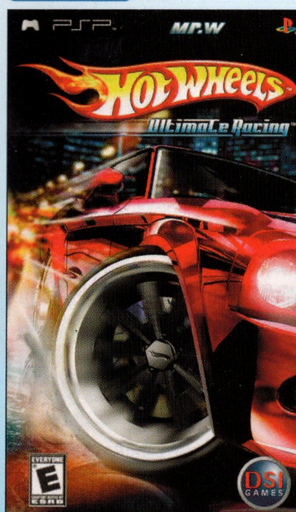

| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★★☆ |
|---|---|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 推荐度 6

# 风火轮赛车

Hot Wheels Ultimate Racing

◆DSI Games◆RAC◆2007年7月2日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款以障碍竞速为主题的赛车游戏。玩家将驾驶着20辆有着超酷外型的风火轮赛车在11条狂野的赛道上风驰电掣，不断地向着第一名的荣誉发起冲击。游戏有多种不同的模式，包括极限挑战、竞速赛、收集赛、生存赛和时间赛，每个模式的玩法与规则也大不相同。如果玩家能以大无畏的精神和漂亮的驾驶技术给观众留下深刻的印象，那么还将会有机会参加更高级别的比赛，并赢取更好的赛车。本作可供选择的改装零件数量也不少，利用它们对赛车的性能进行升级调整可以更好地适应不同场地不同模式的比赛。另外，本作还支持最大4人联机对战。





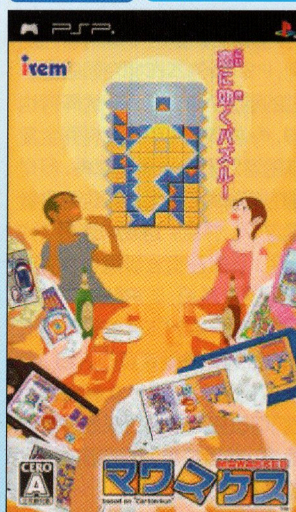
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

## 推荐度 7

# 恋爱方块

マワスケス Based on "Carton-Kun"

◆Irem◆PUZ◆2007年7月19日◆日版
◆1～8人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



这是一款玩法和风格非常独特的方块类游戏。游戏的规则并不复杂，进入游戏后，画面上方会有方块不断掉落下来。等方块落下后，玩家可以通过按键来调整方块中的橙色部分，令各方块的橙色部分能够一起拼凑成一个内角都是90°的图形，这样方块们就会消去。如果能够连续消去方块，就会形成爽快的连锁。游戏的单机部分分为三个模式，分别为"消去模式"、"时间模式"和"解谜模式"，每种模式都有着各自不同的规则。游戏的另一大特色是与"恋爱"这个主题结合在了一起，两人对战结束后电脑会测试两人的好感度，这也算是游戏中一个不小的噱头吧。





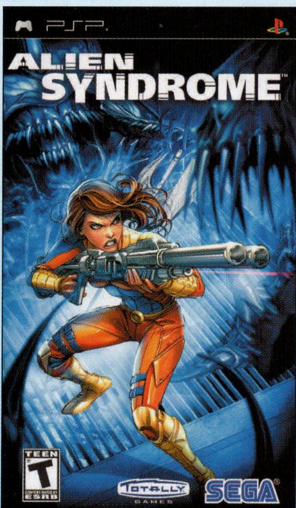
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

## 推荐度 6

# 异形 症候群

Alien Syndrome

◆SEGA◆A·RPG◆2007年7月24日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年9月7日（欧版）



本作是一款科学幻想类型的射击游戏，并且以单线程关卡制的方式来推动故事发展。游戏操作与其他美式A·RPG一样，简单且易上手，玩家要控制女主角在未知领域中探索，按照地图的指示到达目的地即可触发任务。游戏中共有5种职业让玩家选择，在战斗中女主角可同时装备两套武器，且能随时切换远程射击类武器和近身打击系武器来对付游戏中的100多种异形生物。技能升级顺序也是和传统美式A·RPG一样，也就是必须升级某种特定的技能或者达到某个等级才能学会更为高深的技能。女主角身边的机器卫士也是一个颇具创意的要素，玩家可以通过它来购买装备。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★☆☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

## 推荐度 6

# 合奏曲 携带版

for Symphony～with all one's heart～ポータブル

◆Takuyo◆AVG◆2007年7月26日◆日版
◆1人◆5800日元◆12岁以上
◆备注：无



这款恋爱AVG游戏曾经发售过PC、DC、PS2多个版本。游戏以学校为舞台，在临近毕业前的一年，玩家将邂逅新的感情，体验友情与爱情的滋味。在游戏开始时，玩家可以从男女两名主人公中选择一名来进行游戏，不同的路线有着截然不同的故事。游戏中有着丰富的角色，角色的性格非常鲜明。根据选项的选择，玩家可以提高与这些角色的好感度，好感度高的将会迎来专门的结局。PSP版有很多追加要素，比如可以随时欣赏游戏中的原画和音乐。另外，作为PC版特典而大受好评的四格漫画模式也在PSP版中作为单独的模式直接收录，比较厚道。





画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **7**

## 美少女雀士 3 Remix

アイドル雀士 スーチーパイIII Remix

◆Jaleco◆TAB◆2007年7月26日◆日版
◆1人◆5800日元◆15岁以上
◆备注：无



《美少女雀士》是一个非常著名的麻将系列，PSP版的本作拥有园田健一操刀绘制的魅力人物，另外声优阵容也相当豪华，传说中的美少女麻将完全复活！基本的游戏系统虽然是麻将，但是十分丰富的动画情节在游戏中也是重量级的要素之一。并且，游戏中还有“代打”的设定，玩家在有急事需要抽身时便可以利用这个系统，非常贴心。“美百合的房间”是PSP版的本作收录的模式之一。作为系列中最受欢迎的人物，美百合把玩家们带入了美少女麻将的世界。玩家们可以把PSP竖过来欣赏美百合的全身像，并且随着游戏的深入，会有越来越多的服装追加。



画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 **8**

## 捉猴啦 猴猴大作战

捉猴啦 猴子爱作战

◆SCEH◆ACT◆2007年7月26日◆繁体中文版
◆1～4人◆1300新台币◆全年龄
◆备注：2007年7月26日（日版）



作为PSP上推出的“《捉猴》系列”的第4款作品，本作的系统可谓是发生了翻天覆地的变化。游戏中，玩家不再需要使用系列历代的主角小翔和夏美四处追捕那些调皮捣蛋的吡波猴们，而是要利用洗脑帽控制每一只吡波猴，然后利用他们所独有的技能来闯过难关，这样独特的操作猴子功能，让人能够体验到当猴子的乐趣。除此之外，游戏的收集要素也非常丰富，游戏的剧情也是需要二周目后才能完美，而且还有许多的隐藏猴子需要玩家慢慢收集。本作原创的迷你游戏——热战之王，需要玩家利用捉到的猴子来制作独特的猴子战斗卡片，非常有趣。



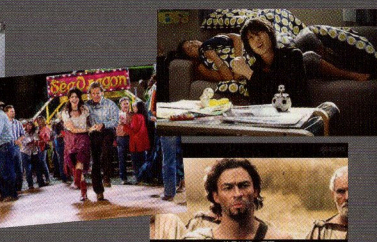


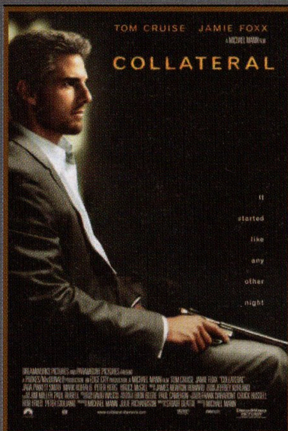
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★

# 索引








# 借刀杀人

| 【原　　名】 | Collateral |
|---|---|
| 【出品公司】 | Fox—Warner |
| 【导　　演】 | 迈克尔・曼 Michael Mann |
| 【主　　演】 | 汤姆・克鲁斯／杰米・福克斯 |
| 【影片长度】 | 正片 120 分钟 |
| 【对白语言】 | 英语／西班牙语 |
| 【字幕语言】 | 简体中文 |
| 【影片格式】 | 480MP4 |
| 【分 辨 率】 | 480 × 272 |
| 【文件大小】 | 398 MB |

**【剧情简介】**

迷离的夜灯又开始在苍灰的夜里闪亮，暧昧的霓虹灯已经勾起这个城市潜在的欲望，不寻常的夜晚都有一个寻常的开始……

麦克斯曾经是个喜剧电影编剧，但现在他已经不再需要幽默感了，作为出租车司机，他度过了12年波澜不惊的沉闷生活。不同的脸孔在他的后视镜里出现，然后消失，这些毫无意义或不同面孔总是能够很快被他忘掉，直到这个不同寻常的夜晚和这个不寻常的人！

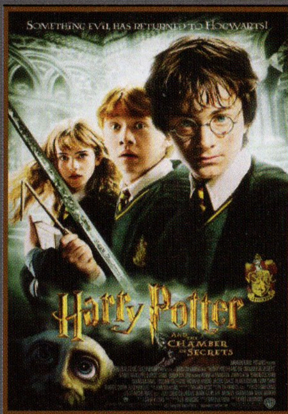
文森特是一名赏金杀手，和出租车司机相比，这是个不寻常的职业，命运总是会特别安排出令人惊异的轨迹，两个陌路殊途的人在这个夜晚8点1刻的机场不期而遇，麦克斯需要一个顾客停止来今天糟糕的生意，而文森特需要一个人协助今天的杀人计划。一个普通的司机受到劫持，被胁迫的他不得不驶向一个个行凶地点，协助杀手完成今晚的任务。

随着出租车旅途的延伸，预定目标被一一干掉，但警方的介入使形式变得复杂。麦克斯必须甩开这些警察同时保护自己的安全……

《借刀杀人》中的文森特是我们的汤哥饰演的少数几个反面角色之一，不过与其说是"反面"不如说他的生活准则与别人不太相同而已。虽然是职业杀手，文森特却有着自己的一套做事方针，如果事态超出了他的准则范畴，即使是金钱也不能为之所动。其实以描写职业杀手内心为主题的电影为数也不少，比如吕克・贝松的著名电影《这个杀手不太冷》（又名《杀手莱昂》），法国影帝让・雷诺饰演的主角虽然杀人如麻，但却为了保护一个小女孩而甘愿牺牲自己。这类影片大多想描写的是复杂的人性，从那些内心极度冷酷的特殊人群的角度，来反映一些人性中我们必须珍惜的宝贵的事物。

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-494337.aspx






# 哈利・波特与消失的密室

**【剧情简介】**

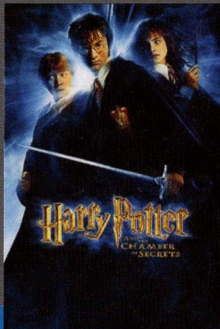
哈利在霍格沃茨魔法学校第一年的学习顺利结束了。暑假大半，哈利觉得很苦恼，因为他在霍格沃茨最好的两个朋友——赫敏和罗恩似乎已经把他忘记了。三个好朋友说好要在暑假写信保持联系，哈利不停地给两个朋友写信，但是直到现在，他都还没有接到一封回信。

就在假期马上要结束的时候，一个名叫多比的小精灵突然出现在哈利的卧室中。它警告哈利，回到霍格沃茨将会有可怕的事情降临，哈利会有生命危险！为了保全哈利的性命，多比截留了所有赫敏和罗恩的回信——它以为这样哈利就会出于对朋友的失望而不再返回霍格沃茨上学，可是哈利坚持要回到霍格沃茨去，为了阻止哈利，多比在甚至连轨在麻瓜世界使用了魔法大闹德斯礼一家，结果哈利耽误了返回霍格沃茨的专列。就在他心急如焚的时候，好朋友罗恩驾驶着一辆施了魔法的飞车来了，费尽周折，他们终于得以在新学期开学典礼上赶回学校……

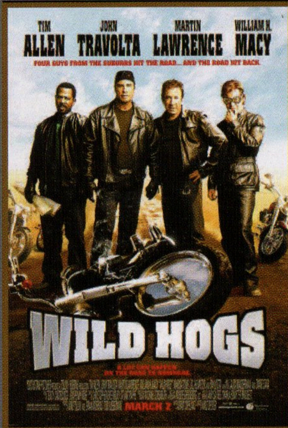
正值《哈利・波特与凤凰社》在国内开映，顺便将这部片子推荐给两种读者——"不想看枪版影碟但也不想去电影院的"和"想去电影院看但没看过以前作品的"。前者可以得到暂时的解馋，而后者则是先决准备条件之一。J・K・罗琳的原著当然很优秀，只要是喜欢奇幻文学的，一定会爱不释手。但就电影这方面，我们不得不说导演的功力尚且无法将如此"厚重"的书籍完全拿捏，从第四部《哈利・波特与火焰杯》开始，就已经成了完全FANS向的"大跳跃式场景拼凑剧"了。好在哈利波特的粉丝团不在少数，所以票房还是有保障的，读者们如果不想被突然切换的场景搞得莫名其妙，那么还是推荐一句：从《魔法石》开始，好好补补再去电影院吧。

| 【原　　名】 | Harry Potter and the Chamber of Secrets |
|---|---|
| 【出品公司】 | Warner Bros |
| 【导　　演】 | 克里斯・哥伦布 |
| 【主　　演】 | 丹尼尔・雷德克里弗／杰米・福克斯 |
| 【影片长度】 | 正片 161 分钟 |
| 【对白语言】 | 英语 |
| 【字幕语言】 | 简体中文 |
| 【影片格式】 | 480MP4 |
| 【分 辨 率】 | 480 × 272 |
| 【文件大小】 | 398 MB |

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-494364.aspx






# 荒野大飚客

【原　　名】Wild Hogs
【出品公司】Touchstone Pictures
【导　　演】沃尔特·拜克
【主　　演】约翰·特拉沃尔塔／蒂姆·艾伦／威廉姆·H·梅西／马丁·劳伦斯
【影片长度】正片100分钟
【对白语言】英语
【字幕语言】简体中文
【影片格式】480MP4
【分 辨 率】480×272
【文件大小】398 MB

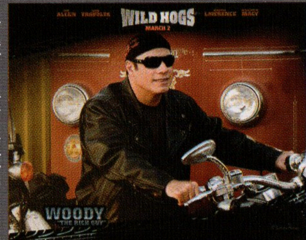
【剧情简介】

道格、伍迪、鲍比、道德利，这四个人到中年的好友过着一成不变、枯燥乏味的城市生活，除了每周末"远"行到附近的饭馆聚会一次，几乎已经没有了任何有趣的消遣。乏味的生活快让他们窒息，于是，在伍迪的煽动下，四个死党决定趁自己骨头还没疏松，去实现年轻时的共同梦想——自驾旅行。

不过此驾非彼驾，他们可完全不是光坐在舒服的大房车里掌控方向盘，而是要跳上闪亮得几乎从来没动过的摩托车，飞车穿越美国！终于可以从压力过大的工作以及家庭负担里喘口长气，逃避无趣的世俗人生，还一举实现曾经的梦想，他们已经等不及感受高速公路上自由的狂风了！

可哈拉四人飞车队好像忘了，自己早坐惯了家中舒服沙发，忘记了颠簸的摩托车座滋味。特别是当他们偶遇且惹毛了德菲格飞车党，这群菜鸟只能求上天保佑了！寻找冒险的怪怪四人组很快就会发现，他们踏上的，是一生难得、让人"回味无穷"、永难遗忘的惊险旅途！

该片要是放在十几年前，绝对算得上是大牌云集。在上个世纪七八十年代，主演约翰·特拉沃尔塔就已经成为风靡全美国的青春偶像，九十年代在接连主演了一系列优秀影片，如《低俗小说》、《矮子当道》、《变脸》、《断剑》等，成为备受业内外认可的性格演员。而曾为《玩具总动员》、《汽车总动员》等多部动画电影成功献声的蒂姆·艾伦显然更是个"老谋深算"的家伙，曾经辉煌一时的蒂姆·艾伦以一部《长毛狗》顺利地"东山再起"后，更是接连在多部影片中发挥自己的搞笑天赋。这四人的演绎天赋叠加在一起，可想而知会出现一个怎样滑稽又搞笑的场面。

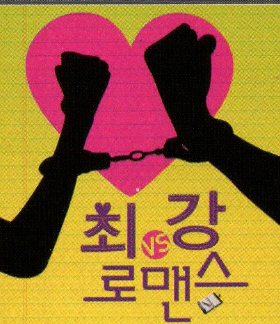



下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-492685.aspx










# 最强罗曼史

【原　　名】The Perfect Couple
【导　　演】金正佑
【主　　演】李东旭／玄英
【影片长度】正片109分钟
【对白语言】韩语
【字幕语言】简体中文
【影片格式】480MP4
【分 辨 率】480×272
【文件大小】398 MB

【剧情简介】

一号人物——有着俊朗外貌和出众身材、同时又怀有高超身手和充满正义感的热血刑警江宰赫(李东旭 饰)，二号人物——经常出没运动馆，相信一支笔能改变世界、充满沸腾热血记者精神的崔淑真(玄英 饰)，一号人物和二号人物本来素不相识，但是为了接下来发生的故事，他们必须相遇，在宰赫追捕小偷的过程中，他撞到了站在街上吃鱼糕的淑真，于是，初次见面，就认识了一个死敌。

两个人第一次展开对峙的理由很简单，淑真吃过的鱼糕粘在了宰赫的衣服上，平生第一次失了这么大面子的宰赫大发雷霆并对淑真下了通辑令，就在和宰赫冲突的过程中淑真撞上了拖车鼻子也流了血，当然，她自然要把这笔帐自然要算在宰赫身上，两个人正式交火了。

可能是恶梦总是做得长久，两个人的恩怨并没有结束，两个人受了上司的指示要合作提交一份刑事追踪的报告书，两个人无可奈何的仇人天天面对面，一场更大规模的战争爆发了……

韩国导演金正佑之前只导演过《救世主》一部影片，并且凭其顺利打入影坛。今年，他带着他第二部喜剧作品《最强罗曼史》再度出击。作为一部娱乐片，《最强罗曼史》是绝对合格的，虽然电影的故事很简单，也很俗套，但拍电影不一定非要搞出多么新鲜的创意来，其实只要按照正确的思路循序渐进，同样可以拍出水准较高的影片。影片的前半部分主要表现的是喜剧，而到了后半部分重点则是放在了警匪上面，"罗曼史"倒反而显得有些不足。说是"爱情片"，不如说是一部老少皆宜的动作喜剧更为恰当。喜欢韩式喜剧的读者，《最强罗曼史》应该是年内的最佳选择了。

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-494344.aspx






注：本栏目电影原画质剪辑片段收录DVD，下载地址永久有效。







# PSP专辑特别附赠电影下载

高清专栏

## 寂静岭（蓝光版）



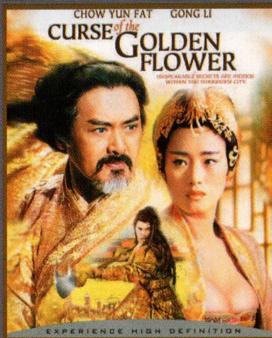

| 【原 名】 | Silent Hill |
|---|---|
| 【导 演】 | Christophe Gans |
| 【主 演】 | 莱阿·米歇尔 |
| 【影片长度】 | 127分钟 |
| 【影片格式】 | 720MP4 |
| 【文件大小】 | 825 MB |

【剧情简介】罗斯在得知女儿莎朗患上了致命怪病后瞒着丈夫带着病危的女儿去寻找治疗。当他们走到13号路时，莫名其妙地进入了一个怪异世界——寂静岭。一场车祸过后，莎朗不知去向。惶恐的罗斯四处寻找女儿，结果却发现镇上四处游移着貌似女儿的诡异身影……



下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-484869.aspx

## 满城尽带黄金甲（蓝光版）



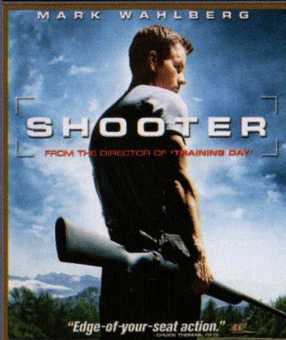

| 【原 名】 | 满城尽带黄金甲 |
|---|---|
| 【导 演】 | 张艺谋 |
| 【主 演】 | 周杰伦 周润发 |
| 【影片长度】 | 114分钟 |
| 【影片格式】 | 720MP4 |
| 【文件大小】 | 1.10 GB |

【剧情简介】金碧辉煌的宫廷里，心绪不宁的皇后领着王子们在等王。一场盛大仪式准备就绪，王却悄然回宫，他好像要有意冷落那些恭候已久的人们，不给他们一个稍微镇定的机会去察言观色，暗自忖量。在菊花纷飞的重阳节，一场政变正在悄悄地发生……



下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-480230.aspx

## 狙击生死线（蓝光版）



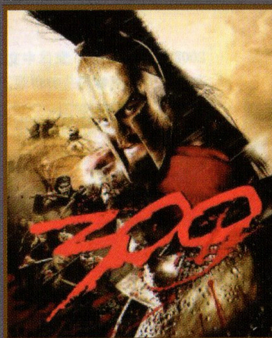

| 【原 名】 | Shooter |
|---|---|
| 【主 演】 | 拉德·舍博德兹加 |
| 【影片长度】 | 125分钟 |
| 【影片格式】 | 720MP4 |
| 【文件大小】 | 991 MB |

【剧情简介】据情报局密探消息，总统的下一次重要街头演讲中，恐怖分子很可能会有所行动，当局惟有借助斯万格的非凡狙击经验，才能在暗处确保总统的人身安全。然而，这任务本就是危险重重的"陷阱"。遭人陷害的斯万格被迫到处逃亡，并开始了他的复仇计划！



下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-483019.aspx

## 斯巴达300勇士（HD版）




| 【原 名】 | 300 |
|---|---|
| 【导 演】 | 锡克·薛达 |
| 【主 演】 | 大卫·温汉姆 |
| 【影片长度】 | 120分钟 |
| 【影片格式】 | 480MP4 |
| 【文件大小】 | 621 MB |

【剧情简介】公元前480年，波斯国王带领陆军三十万，战船千艘杀奔希腊而来。斯巴达国王列奥尼达(Leonidas)亲率精兵三百，加上来自伯罗奔尼撒半岛的四千人据守此关，与数十倍的波斯陆军厮杀，最后全部壮烈牺牲。




下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-484066.aspx

电视剧专栏

## 1公升的眼泪

【剧情简介】



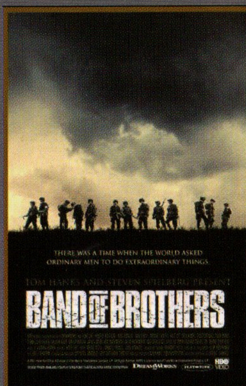

今年15岁的池内亚也出生于一个平凡而幸福的家庭，一家六口每天的生活虽然平淡却很幸福快乐。从小就是好学生乖宝宝的亚也考上了自己心仪的高中，原以为从此光辉灿烂快乐的人生正等着自己，没想到却患上了不治之症，悲剧由此上演。

| 【原 名】 | 1リットルの泪 |
|---|---|
| 【导 演】 | 村上正典 |
| 【主 演】 | 泽尻绘里香 |
| 【影片长度】 | 1小时/集（全11集） |
| 【影片格式】 | 480MP4 |
| 【文件大小】 | 1.67 GB（全11集） |




下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-476330.aspx

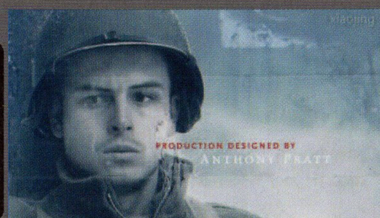
## 兄弟连




【剧情简介】

1942年，一群毫无经验的平民百姓，自愿参军受训，成为美军最新的一个团——空降部队。中尉索博魔鬼般的训练使他们吃尽了苦头，然而他们也成为了美军最精锐的部队。最终，他们在1944年6月5日登上了飞机，奔赴法国"诺曼底"。

| 【原 名】 | Band of Brothers |
|---|---|
| 【导 演】 | 汤姆·汉克斯 |
| 【主 演】 | 汤姆·汉克斯 |
| 【影片长度】 | 60分钟/集（全10集） |
| 【影片格式】 | 480PMP |
| 【文件大小】 | 6.44 GB（全10集） |




下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-479056.aspx

# PSP中文汉化游戏总结

文 小志

PSP上的中文游戏分为民间汉化和官方中文两种。民间汉化版补丁一般由个人汉化者或汉化组制作，多为简体中文，面向内地玩家发布；而官方中文版则由SCE直接面向港台地区玩家发售，为繁体中文。当然如今民间汉化组也常常会照顾港台玩家而推出繁体中文版，同样，官方中文版中也有一些内置简体中文的游戏。下面，小志将对迄今为止发布（发售）的所有PSP中文汉化游戏进行一次全面的总结，信息栏中依次为发布（发售）时间、厂商/汉化组/汉化人、版本和简介。（注：民间汉化版中，同一汉化者的同一作品，时间均为第一版发布时间，版本均为最近发布一版。）

## 官方中文

### 《互动剧场》系列

2005年11月10日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

包括《雪割之花》、《双面女郎》、《桑巴吉他》、《拥抱季节》。



### 剑舞者 千年之约定

2006年3月2日 | 繁体中文 | 厂商：Hit Maker

PSP上的原创RPG中文化。



### 天地之门

2005年7月21日 | 繁体中文 | 厂商：Climax

PSP上首款官方中文游戏。



### 回转逆转变色龙

2006年1月19日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

与日版同步发售的益智游戏。



### 新旧洛克人

2006年3月2日 | 繁体中文 | 厂商：Capcom

Capcom的首款官方中文PSP游戏。



### 三国志V

2005年8月16日 | 繁体中文 | 厂商：Koei

“《三国志》系列”以繁体中文登录PSP。



### 三国志VI

2006年1月22日 | 繁体中文 | 厂商：Koei

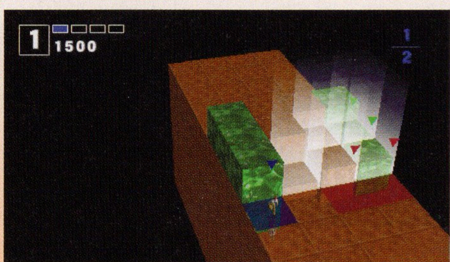
PSP版“《三国志》系列”第二作繁体中文游戏。



### 智商狂暴

2006年3月7日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

一款非常耐玩的益智游戏。



### 赏金猎犬

2005年10月28日 | 繁体中文 | 厂商：乐升科技

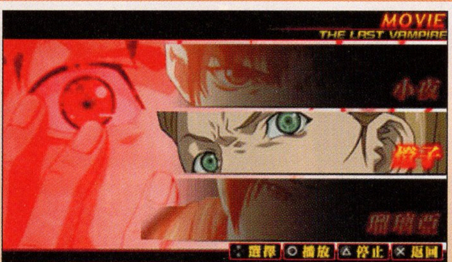
台湾本土厂商开发的ACT。



### BLOOD 最后的吸血鬼

2006年1月26日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

“《互动剧场》系列”另一作品的中文版，与日版同步发售。



### 天地之门2 武双传

2006年10月19日 | 繁体中文 | 厂商：Climax

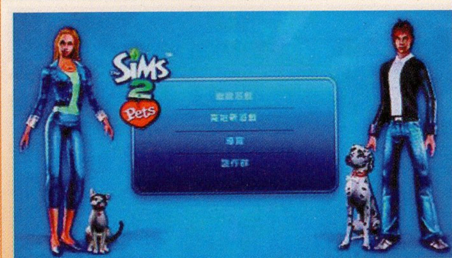
与日版同日面世。



## 模拟市民 宠物当家

2006 年 12 月 18 日 | 繁体中文 | 厂商：EA

游戏时须将主机的系统设定为“繁体中文”。



## 迷失王国 魔窟的皇帝

2007 年 2 月 15 日 | 简繁体中文 | 厂商：Ertain

颇为难得地内置了简体中文。




## 超杰交融

2007 年 2 月 15 日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

文字量较大的 RPG 作品。



## 乐克乐克

2007 年 6 月 21 日 | 多国语言 | 厂商：SCE

有包括简繁中文以及日英语在内的多国语言。




## 捉猴啦 猴子爱作战

2007 年 7 月 26 日 | 繁体中文 | 厂商：SCE

紧随日版发卖。




## 民间汉化

## 三国志 V

2005 年 8 月中 | 简体版 | 汉化者：amonwang

在官方繁体版基础上简体化而来。



## 十二勇士 战国封神传

2005 年 11 月底 | 测试版 | 汉化者：部落汉化组

首个真正意义上的 PSP 民间汉化游戏。



## 女神侧身像 蕾娜斯

2006 年 3 月 4 日 | PS 移植版 | 汉化者：未知人员

直接移植了 PS 版的中文文本。



## DQ&FF 富豪街 携带版

2006 年 5 月 31 日 | 测试版 | 汉化者：沙滩凉鞋

目前汉化工作仍在继续中。



## 怪物猎人 携带版

2006 年 6 月 3 日 | 完整版 | 汉化者：部落汉化组 &CNGBA

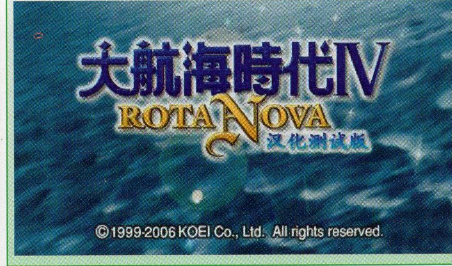
繁体中文版，也是首个完整汉化的 PSP 游戏。



## 大航海时代 IV

2006 年 7 月 27 日 | 测试版 | 汉化者：yywl2006 等

第一版，有不少 BUG。




## 英雄传说 白发魔女

2006 年 8 月 5 日 | 99% 测试版 | 汉化者：moonsun1234

后由 CG 汉化组完美汉化。



## 高达 战争策略

2006 年 8 月 11 日 | 汉化版 | 汉化者：kudokaworu

图片部分未汉化。




## 新天魔界 4

2006 年 9 月 8 日 | 部分汉化版 | 汉化者：moonsun1234

简体中文版，CNGBA 会员个人汉化作品。



## 脑力锻炼者 携带版 2

2006 年 9 月 8 日 | 测试版 RC5 | 汉化者：PSPChina

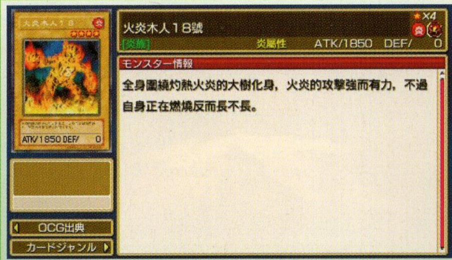
多次更新后，发布了 RC5 完整汉化测试版。




## 游戏王 GX

2006 年 9 月 29 日 | 不完整版 | 汉化者：Bill_22 等

CNGBA 论坛国庆活动时发布。



## 十二勇士 战国封神传

2006 年 9 月 29 日 | 汉化版 | 汉化者：亿盟电玩

女主角的剧情未作汉化。




## 思考 紧急出口

2006 年 9 月 30 日 | 完全版 | 汉化者：亿盟电玩

繁体版，汉化得非常深入。




## 实况足球 胜利十一人 9

2006 年 10 月 12 日 | 1.0 版 | 汉化者：WSI

球员名英文化，中日韩球员部分中文化。




## 瓦尔哈拉骑士

2006 年 10 月 8 日 | 0.8beta | 汉化者：亿盟电玩

测试版，后由 CG 汉化组完成。




## 皇牌空战 X 诡影苍穹

2006 年 11 月 12 日 | 完整版 | 汉化者：PSPChina & 雷神

两家知名 PSP 站点合作汉化。




## 游戏王 GX

2006 年 11 月 21 日 | 第四版 RC1 | 汉化者：PSPChina

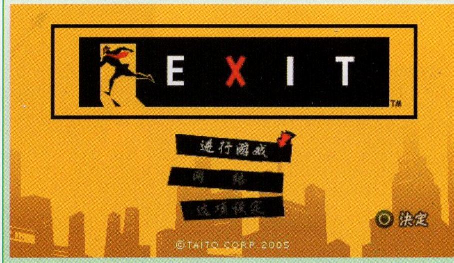
剧情汉化进度 56%。




## 紧急出口

2006 年 11 月 26 日 | 汉化版 | 汉化者：亿盟电玩

人物对话未翻译，其他部分完全汉化。




## 职业进化足球 6

2006 年 12 月 1 日 | 3.0 版 | 汉化者：EPT

《WE10》的欧版汉化版，多次更新。




## 圣女贞德

2006 年 12 月 2 日 | 汉化测试版 3 | 汉化者：PSPChina & 雷神

不久前刚刚推出了最新的测试版 3。




## 中原的霸者

2006 年 12 月 12 日 | 简繁双版 | 汉化者：雷神

PSP 发售两周年纪念日推出的汉化作品。




## 实况足球 胜利十一人 10

2006 年 12 月 24 日 | V1.5 | 汉化者：PSPChina & 完全实况网站

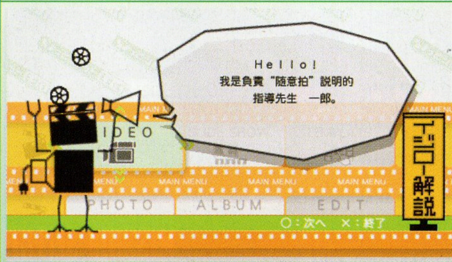
《WE10》日版汉化版，多次更新。




## 随意拍

2006 年 12 月 25 日 | 预览版 | 汉化者：PSPChina

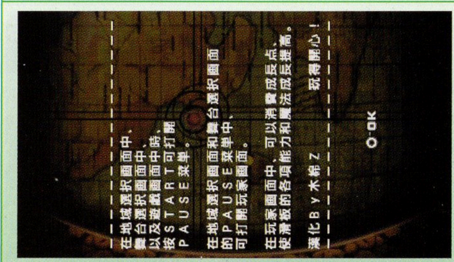
PSP 摄像头配套软件的汉化。




## 打砖块 龙之王国

2007 年 1 月 24 日 | 繁体版 | 汉化者：kudokaworu（木棉 Z）

故事情节未作汉化。



## 家庭星空 携带版

2007年2月14日 | V1.0修正版 | 汉化者：CG汉化组

CG汉化组的处子秀。



## 我的出租车

2007年2月25日 | 测试版 | 汉化者：CG汉化组

CG汉化组"外传类"汉化作品之一。



## 英雄传说 白发魔女

2007年2月26日 | 完全版 | 汉化者：CG汉化组

CG汉化组第二部作品。




## 新纪幻想 圣魔战记

2007年3月12日 | 95版 | 汉化者：CG汉化组

剧情95%汉化完毕，其他近乎完美。




## 大航海时代IV

2007年3月26日 | V1.00 | 汉化者：远海航行

为了汉化本作而专门成立了汉化组，简体中文。




## 怪物猎人 携带版 2nd

2007年3月27日 | 4.0版 | 汉化者：CG汉化组

多次更新后，趋近完美。



## Kanon

2007年4月30日 | 完整版 | 汉化者：巴士汉化组

巴士汉化组的首款PSP汉化游戏——《雪之少女》。




## 怪物猎人 携带版 2nd

2007年6月7日 | 正式最终版 | 汉化者：PSPChina

《MHP2》的另一汉化版，完整汉化。




## 英雄传说 朱红之泪

2007年6月19日 | 简繁双语版 | 汉化者：CG汉化组

完整汉化，可选择字体。




## 瓦尔哈拉骑士

2007年6月27日 | V1.0 | 汉化者：CG汉化组

从亿盟辗转到了CG。



## 最终幻想战略版 狮子战争

2007年7月2日 | 完全版 | 汉化者：CG汉化组 & 天幻网

CG汉化组与天幻网第一次合作。



## 英雄传说 海之槛歌

2007年7月23日 | 完全版 | 汉化者：CG汉化组

至此，《卡卡布三部曲》全部被CG汉化完毕。




## 中华雀士 天和牌娘 Remix

2007年7月27日 | 完全版 | 汉化者：巴士汉化组

汉化版的字体非常精美。



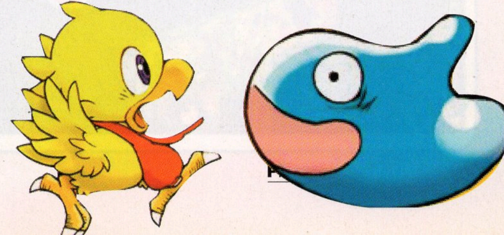

## 旋转方块

2007年8月15日 | 完整版 | CG汉化组

CG汉化组外传系列第二作。



以上，就是自PSP发售以来，截至2007年8月20日为止，所有已经发布和发售的PSP主机上的中文汉化游戏。希望这次的总结，能为玩家查找以及了解中文游戏带来便捷。最后感谢levelup论坛"UPTEAM游戏周边评测组"成员"传说中的DD"在本文撰写过程中对笔者所提供的大力帮助。



# 秘技大放送

## PSP 失落神殿 魔窟的皇帝

日版 游戏原名 Lost Regnum 魔窟の皇帝

### ◆刷道具的简单方法

在玩本游戏的时候，大家可能都会遇到各种道具，包括药品和合成素材不够用或没有的情况，而这条秘技则能给正在攻关的朋友带来一些帮助。本作支持双人联机，让两名玩家来到宝箱前，A要把B想要的道具放到宝箱里，然后离开，记住不要存档。然后B从宝箱里取出A给你的东西然后存档退出。当两人再次游戏时，A会发现他给B的东西他仍然在，而B所得到的东西也并没有消失。



## PSP 魔界战记 携带版

日版 游戏原名 魔界战记ディスガイア ポータブル

### ◆エトナ篇出现方法

PSP版的特色在于加入了以エトナ为主角的エトナ篇，故事内容比较吸引人。想要玩到エトナ篇，需要玩家在ラハール篇中看完エトナ的日记。这样在通关后就可以选择エトナ篇了。




想要看エトナ的日记，需要先打开两个开关，一个在魔王城的魔王宝座后面，另一个在商店柜台的骷髅头那里，之后再去大厅企鹅兵后面的墙角就可以进去了。日记会在每一话更新，不要漏看了。除以上的方法外，其实还有一个更为简便的方法为：只要在标题画面下将光标指向はじめから，之后输入△、□、×、△、□、×、○，秘技成功的话会听见エトナ的声音，这样就可以直接进入エトナ篇了。

## PSP 极魔界村 改

日版 游戏原名 极魔界村 改

### ◆无限刷命秘技

本作的难度比《极魔界村》要难上很多，打着打着就死了，接关次数也并非无限的，所以这里献上一个无限刷命的方法。首先玩家必须打到第3-1关的腐败の沼泽，而且身上必须要装备“石化の魔力”和“飞龙の盾”。来到关卡中一处踩上去便会下沉的垂直平台处，在那不要跳到平台上，而是利用“飞龙の盾”垂直往上飞，飞行时就开始魔法蓄力，到了顶部后利用魔法打碎石碑，获得“堕天使の铠”。穿上后就飞到里面获得两个大钱袋，每吃到一个大钱袋就加1条命。加够两条命后就自杀，因为附近就是本关的固定记录点（Check Point），所以复活后立即可以重复进行，如此反复便能将人数刷到你满意的数量为止。注意该方法只适用于TYPE C难度下。




## PSP 怪物猎人 携带版 2nd

日版 游戏原名 モンスターハンター ポータブル 2nd

### ◆高效率赚取农场点数

相信大家都知道农场点数的用途，如何高效率地获得这些点数，是各位必须要了解的。举个简单的例子，玩家先搞一套带采取和高速采集和剥取技能的装备，带足铁镐和虫网后去接HR4在密林杀两头蓝速龙王的任务，先去4区，那里有一个矿点和采蘑菇的点；进入3区抓虫，这里能很大几率挖到黄金虫，1000精算点一个；在通往2区的入口附近有矿点，这里的矿点除了能挖到黄金石碎片外，还能挖到黄金石的块，1000精算点一个。在10区还有一个捡贝壳的点，一个捕虫点。最后别忘了在很多区内都要挖挖蘑菇，在G级任务内，一定几率内能出好多严选的蘑菇，500精算点一个，非常值钱。如果RP（人品）好的话，一趟任务下来可以赚个5000～10000点精算点。另外在其他任务中也能高效率地获得农场点数，比如去火山6区搬火药岩、在沙漠里搬食肉龙的蛋、在沼泽内挖白水晶的原石等，这些玩家们都可以自己去摸索下。

### ◆厚道的战斗街补给箱

如果接到是战斗街的任务的话，比如打锈钢龙或砦蟹的任务时，先别急着奔赴战场，先去战斗街大本营右边的箱子处摸索下，就能找到诸如补给用秘药、大回复药、支给用大爆弹和支给用打上爆弹等物品，这些物品对于战斗来说是非常有帮助的。




### ◆复制大法

这个方法想必老玩家都知道，那就是利用集会所联机来进行物品复制。由于稀有等级1～3的物品都可以送给别人，所以就要利用这个特点来进行复制。首先A、B两名玩家进入集会所，在里面将A玩家身上的东西送给B玩家，能给的都给，然后A不保存游戏直接退出再进入游戏，这时A身上或箱子里的物品都依然存在。利用此方法可以复制一些经常要用到的素材，比如光虫、肉等消耗品。

## PSP 正义联盟 英雄

美版 游戏原名 Justice League Heroes

### ◆实用秘技

游戏中按START暂停后，按住L+R，然后输入以下按键，输入成功后有特殊音效。



| 输入 | 效果 |
|---|---|
| ↑、←、↓、→ | 开启全服装 |
| →、↓、→、↓ | 技能满级 |
| ↑、↑、↓、↓ | 获得20个金盾 |
| ←、→、←、→ | 得到35个质量3级的6色珠子 |
| ←、↓、→、↑、←、↓、→、↑ | 无限体力 |
| ↓、↓、→、→、↑、↑、←、← | 无限能量 |

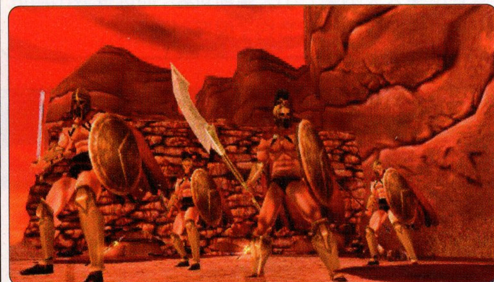
## PSP 斯巴达300勇士 荣耀征程

美版 游戏原名 300：March to Glory

### ◆获得 25000 金钱

在游戏中暂停后，依次输入↓、←、↓、←、↑、←即可获得25000块。不过本秘技每次只能使用1次。

### ◆巧打不朽之战士



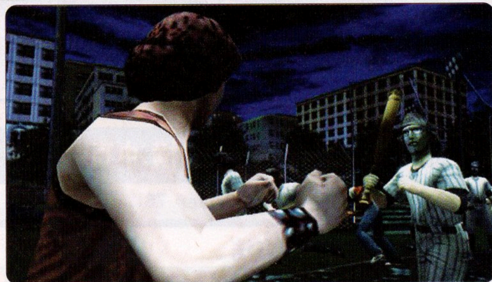
最终BOSS可以说是游戏中最强敌人，攻高防高，攻击速度又快。由于其穿着一身盔甲，得先用长矛慢慢消耗盔甲耐久度。投掷长矛的攻击战术对他不起作用，只能近身对其展开近战。第二次遇到他时需要把他盔甲打坏才会触发剧情。当第三次面对他时就不要客气了，在血之狂暴状态下将其轰杀至渣吧。

## PSP 战士帮

美版 游戏原名 The Warriors

### ◆使用秘技

在游戏进行中的任意时刻按顺序输入以下按键即可开启相应秘技。



| 输入 | 效果 |
|---|---|
| ○、△、Select、×、← | 无限狂怒状态 |
| ↑、△、R、Select、×、L | 无限体力 |
| ↓、□、×、Select、R、← | 完成现在进行的关卡 |
| L、Select、□、↓、L、→ | 故事模式的完成度达到100% |
| L、×、R、R、Select、R | 得到一把日本刀 |
| ↓、↓、Selec、↑、↑、L | 得到一把小刀 |
| ↑、↑、下、下、←、→ | 在Armies of the Night的闯关游戏中可以接99次关 |
| L、×、R、L、L、○ | 提高加血物的携带量 |
| ○、○、○、L、Select、△ | 得到铜制拳套 |
| L、L、○、↑、○、Select | 得到不会破碎的球棒 |

## PSP 恶灵骑士

美版 游戏原名 Ghost Rider

### ◆隐藏要素开启方法

| 特殊人物 | 取得方法 |
|---|---|
| Blade | 完成任意难度游戏一次 |
| Classic Ghost Rider | 完成任意难度游戏一次 |
| Vengeance | 在故事模式和挑战模式中取得所有的骷髅点数 |
| Ghost Rider 2099 | 在Punishing难度下完成故事模式和挑战模式的所有关卡 |

### ◆作弊模式开启

以Normal难度通关后便可以开启以下作弊模式，进入菜单的“Extras”选项即可开启。

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| Invincibility | 无敌 |
| One Hit Kill | 一击必杀 |
| Infinite Link Charge | 必杀技无限 |
| Infinite Spirit | 精神力无限 |
| Turbo Mode | 加速模式 |



## PSP 瑞奇与叮当5

美版 游戏原名 Ratchet & Clank：Size Matters

### ◆瑞奇造型开启方法

在游戏中只要获得一定数量的白金螺丝便可以在“SKINS”选项中购买瑞奇的新造型。

| 造型 | 开启方法 |
|---|---|
| 霍克船长装 | 花费6个白金螺丝后获得 |
| 宇宙怪兽装 | 花费6个白金螺丝后获得 |
| 休闲潜水装 | 花费4个白金螺丝后获得 |

### ◆作弊选项

在游戏中完成相应数量的技巧任务就可以购买作弊模式中的项目，这些作弊选项大多都是非常恶搞的BT项目，很有意思。

| 作弊项目 | 需要技巧任务点数 |
|---|---|
| 大头版叮当 | 3 |
| 大头版敌人 | 14 |
| 大头版巨型机械叮当 | 1 |
| 大头版瑞奇 | 5 |
| 逆反动作状态 | 20 |
| 来到树屋 | 25 |
| 自由畅游世界模式 | 24 |

| 作弊项目 | 需要技巧任务点数 |
|---|---|
| 镜子模式 | 10 |
| 母牛的围脖 | 8 |
| 怀旧模式 | 24 |
| Luna着火状态 | 7 |
| 场景超级华丽 | 12 |
| 武器无法切换 | 16 |

### ◆游戏心得

1.之前有朋友抱怨说横向翻身跳取消了，其实还是有的，因为方向键跟滑杆的功能实际上是不同的，方向键默认为平行移动，当然也包括翻身跳，这个模式对杂兵BOSS都十分好用。可以在“Option”中的“Camera&Controls”选项中将“Strafe Controls”这一项设置为滑杆或方向键。

2.第二次的滑板游戏其实是有捷径的，关键就在于最后一段几乎是全程喷射自由的宇宙空间，所以我们只要在最后一段前积累足够的喷射槽（至少3/4），在飞起之后，无视前方所有障碍，不要怕会掉下去，利用地图调整方向，朝着终点的方向径直飞去，接着你会发现坠机之后因为重新出现在起点位置，所以就直接获胜了。



3.一周目赚钱是很成问题的，其实很多关卡起始位置都会有很多木箱子，打碎后一般都能收几千块。只要收钱后记录，然后再读取记录，重新进入关卡，那些木箱子又会重新出现在原处，对于缺钱的朋友来说这是最便捷的方法了，而且还可以顺便在附近刷怪练武器。

## PSP 模拟人生 宠物情缘

美版 游戏原名 The Sims 2 Pets




◆作弊雕像

在游戏进行时先在屋子外面输入L、L、R、X、X、↑后会出现一个作弊用装饰物，然后在装饰物处输入相关密码便可以开启秘技。

| 输入 | 效果 |
|---|---|
| △、↑、←、↓、→ | 获得10000元 |
| ↑、←、↓、→、R | 时间前进6小时 |
| △、○、×、□、L、R | 获得宠物点数 |

## PSP 致命卧底

欧版 游戏原名 Chili Con Carnage

◆无敌密技

在开始新游戏前，首次建立游戏存档时输入特殊名字便能开启秘技。

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| ERNESTO | 无敌 |

## PSP 纽约街头教父 制霸之道

美版 游戏原名 Def Jam：Fight for NY：The Takeover

◆隐藏音乐

在主菜单中找到“Extras”选项，进入后输入密码便可以开启隐藏音乐了。

| 密码 | 开启音乐 |
|---|---|
| LOYALTY | After Hours |
| MILITAIN | Anything Goes |
| BIGBOI | Bust |
| CHOPPER | Blindside |
| CHOCOCITY | Comp |
| AKIRA | Dragon House |
| PLATINUMB | Get it Now |
| GHOSTSHELL | Koto |

| 密码 | 开启音乐 |
|---|---|
| GONBETRUBL | Lil Bro |
| KIRKJONES | Man Up |
| RESPECT | Move! |
| POWER | Original Gangster |
| ULTRAMAG | Poppa Large |
| SIEZE | Sieze the day |
| CARTAGENA | Take a look at my life |
| PUMP | Walk with Me |

◆奖励点数

在主菜单中找到“Extras”选项，进入后输入密码便可以获得相应的奖励点数。

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| REALSTUFF | 获得100点奖励点数 |
| GOUNDRGRND | 获得100点奖励点数 |
| THEEMCEE | 获得100点奖励点数 |

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| BULLETPROOF | 获得100点奖励点数 |
| DASTREETS | 获得100点奖励点数 |
| REAL STYLE | 获得200点奖励点数 |
| SUPER FREAK | 获得200点奖励点数 |
| DRAGONHOUSE | 获得200点奖励点数 |
| NEWYORKCIT | 获得300点奖励点数 |

## PSP 降世神通 最后的空气大师

美版 游戏原名 Avatar：The Last Airbender

◆强力秘技

在主菜单下，按顺序输入右表中的密码，输入成功后能听到龙卷风的声音提示。

◆快速击败监狱长

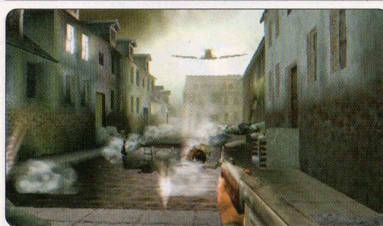
使用旋风攻击，利用该招打中BOSS后马上跑开，如此反复便能很轻松地击败他。



| 输入 | 效果 |
|---|---|
| ×、×、□、△、○、○、Start | 无敌 |

## PSP 使命召唤 胜利之路

美版 游戏原名 Call Of Duty：Roads To Victory



◆生存模式开启方法

以困难难度通关一次游戏后即可自动开启生存模式。

◆强力秘技

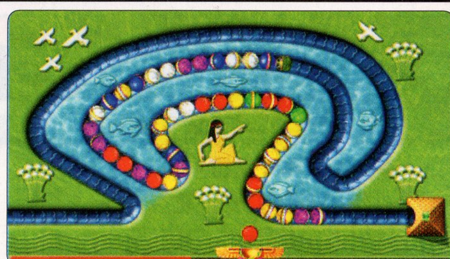
在游戏中，玩家只要以三种难度通关或是取得各种好评价便可以开启强力秘技。

| 秘技 | 条件 |
|---|---|
| 无限弹药 | 以新兵难度通关一次游戏或全任务铜牌评价达成 |
| 无限手雷 | 以老兵难度通关一次游戏或全任务银牌评价达成 |
| 无限生命 | 以困难难度通关一次游戏或全任务金牌评价达成 |

## PSP 卢克索 金字塔祖玛

美版 游戏原名 Luxor：Wrath of Set

◆不死赖皮秘技



游戏是有时间限制的，只要在快GAME OVER的时候选择退出游戏，然后再进入本关，就可以重新玩这一关，同时命不减。这样的好处在于，因为游戏的设置是当玩家失去所有命数后就要从某大关的第一小关重新玩起，而选择退出再进入就能避免重玩的情况发生，所以替玩家节约了很多时间。

## PSP 合金弹头 精华版

美版 游戏原名 Metal Slug Anthology

◆桌面、音乐和原画的开启条件




想要开启这些要素，玩家必须完成《合金弹头》系列”全部7款游戏，而且是在有限的接关限制和不同难度下完成，而完成这7部作品的顺序没有限制。

| 开启 | 条件 |
|---|---|
| 获得所有原画 | 在任何难度下完成所有7部作品。 |
| 桌面1 | 在普通难度下完成所有7部作品。 |
| 桌面2和特殊音乐 | 在困难难度下完成所有7部作品。 |

## PSP 横冲直撞 76

美版 游戏原名 Driver 76

◆隐藏车手开启方法



以完成故事模式中所有主线任务和分支任务为前提，然后在任何一个分支任务中以最好成绩完成任务即可开启相扑车手。

## PSP 无限试驾

美版 游戏原名 Test Drive Unlimited

◆获得岛上房屋

当你在所有重要的巡回比赛中都获得金牌的话，就能获得所有的房子。

◆利用传送功能前往瓦湖岛



想要开启传送功能，就必须获得所有"山丘之王"比赛的冠军才行。

◆开启隐藏赛车

在游戏中，每征服一所汽车俱乐部后，就能获得一辆新赛车。要确保自己的车库是空的，不然就拿不到新车了。除此之外，还有一些隐藏赛车需要达到一定条件才能获得，具体见下表。

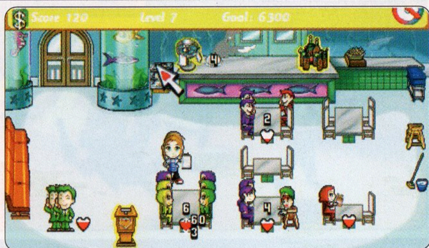
| 赛车 | 条件 |
|---|---|
| AC 289 | 完成所有新手级别的比赛 |
| Cadillac XLR-V | 所有比赛都拿到第一名 |
| Ford Shelby GR-1 Concept | 在耐力赛中获得第一名 |
| Koenigsegg CC8S | 完成大师挑战赛 |
| Lamboghini Countach 25th Anniversary | 获得1000000点得分 |
| Lamborghini Miura P400SV | 通过GP挑战赛 |
| Lotus Esprit V8 | 通过Laenani Collection友谊赛 |
| Shelby Cobra Daytona Coupe | 获得500000点得分 |
| ME412 | 完成所有超级车系列比赛 |

## PSP 美女餐厅

美版 游戏原名 Diner Dash:Sizzle & Serve

◆画廊开启方法

在所有等级的关卡中获得专家称号即能开启画廊模式。



## PSP 扣杀球场

美版 游戏原名 Smash Court Tennis 3

◆第五套装束

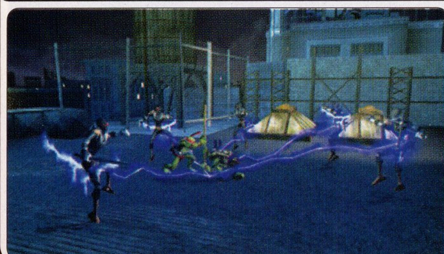
选择任何球员完成街机模式便能得到该球员的第五套装束。

◆超难难度

| 开启模式 | 开启条件 |
|---|---|
| 街机模式中的超难模式 | 选择任意球员完成困难难度的街机模式 |
| 所有训练项目中的超难模式 | 在训练模式中选择任意球员来击败任何一位对手 |
| 迷你游戏中的超难模式 | 选择任意球员在困难难度下击败任何一位对手 |

## PSP 忍者神龟

美版 游戏原名 TMNT



◆隐藏造型

在任务开始前的界面下，按顺序输入←、→、←、→、↑、↓、↑、↓、×便能开启隐藏造型了。

## PSP VR网球3

美版 游戏原名 Virtua Tennis 3

◆普通级别

在世界巡回赛中的网球学院中，如果获得10枚奖牌的话便能从新手级别晋升为普通级别，同时运动管理委员会会发来一封邮件。



◆对抗King

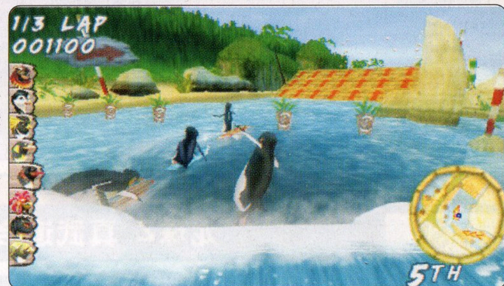
首先要完成一次锦标赛模式，然后再次进入锦标赛模式至少挣得700万元，然后就能在第6场次的比赛中对决King了。

## PSP 冲浪企鹅

美版 游戏原名 Surf's Up

◆作弊

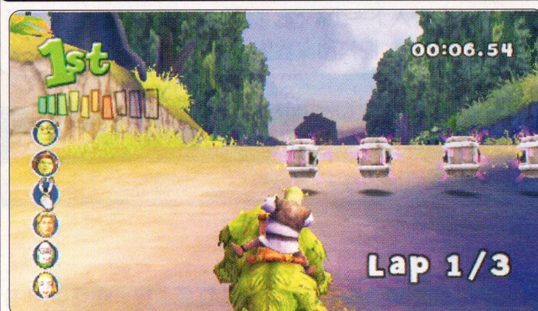
进入主菜单下的"Extras"的选项，随后选择"Cheat Codes"项，在那里依次输入密码就能激活相对应的作弊项目。



| | |
|---|---|
| FREEVISIT | 开启所有锦标赛场地 |
| MYPRECIOUS | 所有冲浪板 |
| NICEPLACE | 开启画廊 |
| WATCHAMOVIE | 开启视频 |
| TINYBUTSTRONG | 开启角色Arnold |
| SURPRISEGUEST | 开启角色Elliot |
| SLOWANDSTEADY | 开启角色Geek |
| IMTHEBEST | 开启角色Tank Evans |
| KOBAYASHI | 开启角色Tatsuhi Kobayashi |
| THELEGEND | 开启角色Zeke Topanga |
| TOPFASHION | 开启所有角色设定 |
| DONTFALL | 在场景"Pen Gu North"开启隐藏任务"Legendary Wave" |

## PSP 史莱克冲撞

美版 游戏原名 Shrek Smash and Crash



◆开启隐藏地图和角色

只要以任意角色完成特定模式便能开启隐藏角色。

| 隐藏地图和角色 | 获得方法 |
|---|---|
| 金发姑娘 | 使用任何角色完成镜像模式后开启 |
| 蛋头人 | 使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启 |
| 匹诺曹 | 使用任何角色完成镜像模式后开启 |
| 青蛙王子 | 使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启 |
| 穿靴子的猫 | 使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启 |
| 小红帽 | 使用任何角色完成任意比赛或挑战杯赛后开启 |
| 爵士 | 使用任何角色完成镜像模式后开启 |
| 三只小猪 | 使用任何角色完成镜像模式后开启 |

## PSP 托尼·霍克滑板 八强争霸

美版 游戏原名 Tony Hawk's Project 8

◆实用秘技

先进入"Options"选项，然后在"Cheat Menu"内输入密码就能开启相关秘技。

| 密码 | 效果 |
| --- | --- |
| jammypack | 开启所有秘技 |
| allthebest | 开启最强技能属性 |
| frontandback | 完美后轮滑动 |
| balancegalore | 完美板边滑动 |
| shellshock | 无限特殊能力 |
| yougotitall | 开启所有特殊物品 |
| needaride | 开启所有滑板（除了Inklot及Gamestop） |
| newshound | 开启隐藏角色Anchorman |
| shescaresme | 开启隐藏角色Big Realtor |
| enterandwin | 开启隐藏角色Bum |
| hohohosoi | 开启隐藏角色Christian Hosoi |
| militarymen | 开启隐藏角色Colonel和Security Guard |
| strangefellows | 开启隐藏角色Dad和Skater Jam Kid |
| birdhouse | Inkblot滑板入手 |
| notmono | 开启隐藏角色Jason Lee |
| mixitup | 开启隐藏角色Kevin Staab |
| manineedadate | 开启隐藏角色Mascot |
| wearelosers | 开启隐藏角色Nerd |
| themedia | 开启隐藏角色Photography Girl And Filmer |
| sellsellsell | 开启隐藏角色Skinny Real Estate Agent |
| plus44 | 开启隐藏角色Travis Barker |
| badverybad | 开启隐藏角色Twin |
| suckstobedead | 开启隐藏角色Zombie |

## PSP 龙珠Z 真武道会2

美版 游戏原名 Dragon Ball Z: Shin Budokai 2

◆Loading时也能玩



本作与前作一样，在进入游戏前的Loading时间内也有迷你游戏来供你打发时间。按方向键或×、○、△、□就会听到各种不同的攻击音效。另外用L或R配合滑杆向相应方向移动，每连续移动8次（以左上方次数为准，失误了会重新计算。）会出现"界王"LOGO；16次后会变成"悟"；24次后会变成"魔"。不过要在这么短的时间内抖动24次有点困难，相信很多人都在变成"界王"后就已经进入战斗画面了。这里有一个方法，就是在进入Loading画面中把UMD弹出（玩正版UMD或用UMD引导的都行，用免UMD的可以把记忆棒拔出来）。这时Loading画面会一直保持到你把UMD重新插入PSP时才会进入下一个画面。"悟"或"魔"的标志就能轻松看到了，当然还是要有节奏地把抖动次数提上去才是正道啊。

## PSP 疯狂大作战

美版 游戏原名 Jumping Flash!

◆选关秘技

在主菜单下，依次输入↑、↑、↓、↓、×、×、←、→、←、→、×、△、×、△，如果输入正确的话，菜单颜色会变为红色，按→便可以自由选择关卡了。

◆调整云的速度

在主菜单下，按住L和R键，然后按↑或↓便可以进行调整了。

◆超级模式

在不接关的情况下顺利完成游戏（不包括分支任务）后便能进入超级模式。在这个模式中可以连续跳6次而不是3次；按△快速落下时能对地面的敌人造成更多的伤害；按L能跑更快、跳更远。

## PSP 异形 症候群

美版 游戏原名 Alien Syndrome

◆模式开启条件

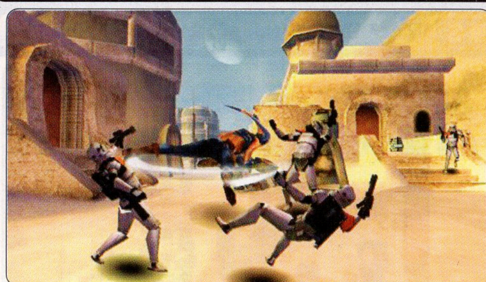
| 模式 | 条件 |
| --- | --- |
| 困难模式 | 以普通难度通关一次游戏 |
| 专家模式 | 以困难难度通关一次游戏 |

◆推荐职业

在游戏开始时选择海豹（Seal），职业特点为生存专家，最重要的是该职业的默认装备是一把激光枪，相比其他职业的武器来说，新手玩家将不会为弹药数量有限而发愁了，这对闯关来说是非常重要的一点。

## PSP 星球大战 致命联盟

美版 游戏原名 Star Wars: Lethal Alliance



◆实用密码

在游戏主菜单中，选择"Profiles"选项，然后再选择"Create Profile"选项，接着输入各种密码便能激活相应的秘技。

| 密码 | 效果 |
| --- | --- |
| BOBAF3T | 生命值回复 |
| HANS0L0 | 开启所有关卡 |
| JD1MSTR | 开启所有关卡并且补满生命值 |

## PSP 小鼠大厨

美版 游戏原名 Ratatouille

◆实用密码



在游戏主菜单中，进入"Options"选项，然后再选择"Extras"选项，接着在"Cheats"选项中输入各种密码便能开启相应的秘技。如果你输入正确的话，将会听到特殊的音效。

| 密码 | 效果 |
| --- | --- |
| ANYONECANCOOK | 开启所有菜谱 |
| GUSTEAUVID | 开启所有影像 |
| PIECEOCAKE | 敌人变弱 |
| DEEPFRYER | 敌人变强 |
| MYHERO | 遇敌不受伤害 |
| ITSCAKE | 生命值回复 |
| BOINGSPAWN | 获得奶酪加成 |
| SKYCAN | 开启蓝色奶酪罐头 |
| SAYCHEESE | 获得9999块奶酪 |
| LIMBURGER | 开启愤怒冲刺 |
| RACEISON | 开启多人竞速比赛 |

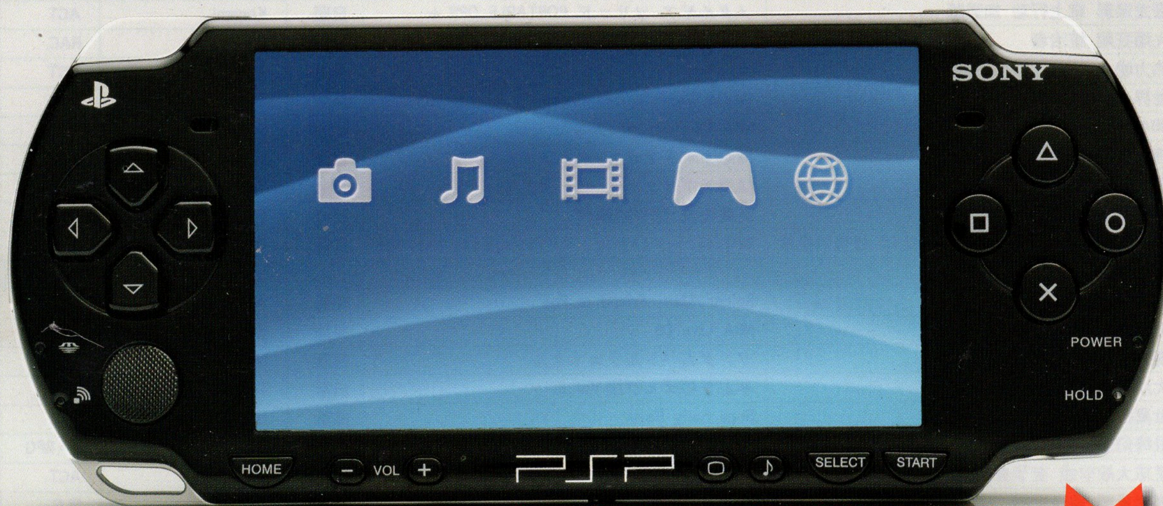
# PSP游戏综合发售表

| 发售日 | 中文译名 | 原名 | 版本 | 厂商 | 类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **2007年9月** | | | | | | |
| 9月1日 | 超级崩溃3 | Super Collapse3 | 美版 | MumboJumbo | PUZ | 19.99美元 |
| 9月4日 | 办公室 | The Office | 美版 | MumboJumbo | AVG | 29.99美元 |
| 9月6日 | 超杰交融 | リゼル クロス | 日版 | SCEJ | RPG | 4980日元 |
| 9月11日 | 机密武装 蔓延 | Coded Arms：Contagion | 美版 | Konami | FPS | 29.99美元 |
| 9月13日 | Fate/老虎斗技场 | フェイト／タイガーころしあむ | 日版 | Capcom | FTG | 4980日元 |
| 9月13日 | 危机之源 最终幻想Ⅶ | CRISIS CORE FINAL FANTASY Ⅶ | 日版 | Square Enix | A·RPG | 5800日元 |
| 9月18日 | 百战天虫 开战时刻2 | Worms：Open Warfare 2 | 美版 | THQ | ACT | 29.99美元 |
| 9月17日 | 极品醉车2 激情之夜 | Juiced 2：Hot Import Nights | 美版 | THQ | RAC | 39.99美元 |
| 9月18日 | 虹吸战士 洛根之影 | Syphon Filter：Logan's Shadow | 美版 | SCEA | ACT | 39.99美元 |
| 9月18日 | 游戏王对战怪兽GX 双重战力2 | Yu-Gi-Oh！GX Tag Force2 | 美版 | Konami | TAB | 29.99美元 |
| 9月20日 | R-TYPE战略版 | R-TYPE タクティクス | 日版 | Irem | SLG | 4800日元 |
| 9月20日 | 潜龙谍影 掌上行动 加强版 | メタルギア ソリッド PORTABLE OPS + | 日版 | Konami | ACT | 2400日元 |
| 9月20日 | 火爆狂飚 统治者 | バーンアウト ドミネーター | 日版 | EA Games | RAC | 4800日元 |
| 9月25日 | 热力噪点 | Hot Pixel | 美版 | Atari | ACT | 29.99美元 |
| 9月25日 | 世界卡牌锦标赛 | World Championship Cards | 美版 | Crave Entertainment | TAB | 19.99美元 |
| 9月25日 | NBA 08 | NBA 08 | 美版 | SCEA | SPG | 39.99美元 |
| 9月27日 | 湾岸午夜俱乐部 携带版 | 湾岸ミッドナイト ポータブル | 日版 | Genki | RAC | 4800日元 |
| 9月27日 | 杏仁怪盗 携带版 | 怪盗アプリコット ポータブル | 日版 | Takuyo | AVG | 5800日元 |
| 9月27日 | 英雄传说 空之轨迹SC | 英雄传说 空の轨迹SC | 日版 | Falcom | RPG | 5800日元 |
| 9月27日 | SIMPLE 2500系列 Vol.11 益智之谜 战神的挑战 | SIMPLE 2500シリーズ ポータブル！！Vol.11 THE パズルクエスト アガリアの騎士 | 日版 | D3 Publisher | PUZ | 2500日元 |
| **2007年10月** | | | | | | |
| 10月2日 | 蜘蛛侠 敌友难辨 | Spider-Man：Friend or Foe | 美版 | Activision | ACT | 19.99美元 |
| 10月2日 | NBA Live 08 | NBA Live 08 | 美版 | EA Sports | SPG | 39.99美元 |
| 10月4日 | 高达 战争编年史 | ガンダムバトルクロニクル | 日版 | NBGI | ACT | 4800日元 |
| 10月4日 | 大众高尔夫球场Vol.3 | みんなのゴルフ场Vol.3 | 日版 | SCEJ | SPG | 5980日元 |
| 10月9日 | 世嘉拉力 进化 | Sega Rally Revo | 美版 | SEGA | RAC | 39.99美元 |
| 10月9日 | 最终幻想战略版 狮子战争 | Final Fantasy Tactics：The War of the Lions | 美版 | Square Enix | S·RPG | 39.99美元 |
| 10月9日 | 星球大战前线 变节者中队 | Star Wars Battlefront：Renegade Squadron | 美版 | LucasArts | ACT | 39.99美元 |
| 10月16日 | 模拟乐园 惊奇世界 | Thrillville：Off the Rails | 美版 | LucasArts | SLG | 39.99美元 |
| 10月18日 | 约束之地 利维艾拉 特别版 | Riviera 约束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION | 日版 | NBGI | RPG | 2800日元 |
| 10月22日 | 模拟人生2 生存游戏 | The Sims 2：Castaway | 美版 | EA Games | SLG | 39.99美元 |
| 10月25日 | AIR | AIR | 日版 | ProtoType | AVG | 4800日元 |
| 10月31日 | 极品飞车 街头狂飙 | Need for Speed ProStreet | 美版 | EA Games | RAC | 39.99美元 |
| **2007年11月** | | | | | | |
| 11月6日 | 荣誉勋章 英雄2 | Medal of Honor Heroes 2 | 美版 | EA Games | FPS | 39.99美元 |
| 11月6日 | 强力追击 终极正义 | Pursuit Force：Extreme Justice | 美版 | SCEA | ACT | 29.99美元 |
| 11月6日 | 寂静岭 起源 | Silent Hill：Origins | 美版 | Konami | AVG | 29.99美元 |
| 11月6日 | 海豹突击队 战术打击 | SOCOM：U.S. Navy SEALs Tactical Strike | 美版 | SCEA | FPS | 39.99美元 |
| 11月6日 | 辛普森一家 | The Simpsons | 美版 | EA Games | ACT | 39.99美元 |
| 11月8日 | 大众高尔夫球场Vol.4 | みんなのゴルフ场Vol.4 | 日版 | SCEJ | SPG | 5980日元 |
| 11月13日 | 恶魔城X 历代记 | Castlevania：The Dracula X Chronicles | 美版 | Konami | ACT | 29.99美元 |
| 11月15日 | 迷宫探索者 盟约之扉 | ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉 | 日版 | Hudson | A·RPG | 4800日元 |
| 11月29日 | 魔界战记 携带版 通信对战开始 | 魔界战记ディスガイア POATABLE 通信对战はじめました | 日版 | 日本一Software | S·RPG | 2800日元 |
| **2007年12月** | | | | | | |
| 12月6日 | 迷宫制造者编年史2 | クロニクルオブダンジョンメーカー2 | 日版 | Global A Entertainment | A·RPG | 4800日元 |
| **2007年** | | | | | | |
| 2007年内 | 校园争夺战 | ほしがりエンプーサ | 日版 | Takuyo | AVG | 5800日元 |
| 2007年内 | 凉宫春日的约定 | 凉宫ハルヒの约束 | 日版 | NBGI | AVG | 未定 |
| **2008年** | | | | | | |
| 2008年内 | 重生传说 | テイルズ オブ リバース | 日版 | NBGI | RPG | 未定 |
| **未定** | | | | | | |
| 未定 | 女神异闻录PERSONA（暂名） | ペルソナ（暂名） | 日版 | Atlus | RPG | 未定 |
| 未定 | 格斗之王（暂名） | KOF（暂名） | 日版 | SNK Playmore | 未定 | 未定 |
| 未定 | 《鬼泣》系列 | デビル メイ クライ シリーズ | 日版 | Capcom | 未定 | 未定 |
| 未定 | 潜龙谍影 数字电子小说2 | メタルギア ソリッド バンドデシネ2 | 日版 | Konami | AVG | 未定 |
| 未定 | 星之海洋 初次启程 | スターオーシャン First Departure | 日版 | Square Enix | RPG | 未定 |
| 未定 | 星之海洋2 二次进化 | スターオーシャン Second Evolution | 日版 | Square Enix | RPG | 未定 |
| 未定 | 异说 最终幻想 | DISSIDIA FINAL FANTASY | 日版 | Square Enix | FTG | 未定 |
| 未定 | 《胜利十一人》系列 | ウイニングイレブン シリーズ | 日版 | Konami | SPG | 未定 |

# 看PSP专辑，PSP改良版抱回家
# 丰富周边等你拿

特等奖

奖品由深圳久胜电玩赞助




PSP-2000 2名

一等奖

周边奖品由黑角电子有限公司赞助

黑角PSP牛仔旅行套装 BH－PSP07204 8名



黑角PSP新水晶壳七合一套装 BH－PSP07103 8名

二等奖

周边奖品由黑角电子有限公司赞助



黑角PSP蓝光座充 BH－PSP00767 18名



黑角PSP超薄保护壳 BH－PSP07734 18名

三等奖

周边奖品由黑角电子有限公司赞助



黑角PSP UMD EVA硬包 BH－PSP07205 25名



黑角幽浮方向键 BH－PSP07001 25名

**参与方式：**只要在2007年9月25日前（以邮戳时间为准）将本专辑附带的“读者调查表”填写完整并寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次活动中奖名单将会公布在10月上市的《掌机王SP》第75辑以及levelup论坛(http://bbs.levelup.cn)掌机板块，敬请关注。






ISBN 7-88618-051-8

9 787886 180514 >




## 精彩内容介绍

◆攻略透解

荒野兵器 交叉火力/最终幻想战略版 狮子战争/杀戮地带 解放
潜龙谍影 掌上行动/我的暑假 携带版/圣女贞德/古墓丽影 周年纪念版……

◆卷首特报

最新改良版PSP-2000详细介绍。

◆游戏小说

为你献上经典音响小说《恐怖惊魂夜2》的精彩剧情小说，伴随着监狱岛的儿歌而发生的一起起连续杀人事件，其中的真相让我们来为你揭晓。

◆玩转PSP

傻瓜教程+配套软件安装包，解决你在PSP使用过程中的各种疑惑！

ISBN 7-88618-051-8

9 787886 180514 >

本手册随盘附赠不能单独销售

PSP专辑光盘定价：25元